#229 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii(U) • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

TOP 10 BESTE GAMES 2012

HALO 4 VS BLACK OPS II
MULTIPLAYER MAYHEM!

DMC: DEVIL MAY CRY
SEX, DRUGS & ROCK 'N ROLL

ZOMBIU
1E GOLD AWARD VOOR Wii U

FAR CRY 3
DE BESTE... BY FAR!

GEARS OF WAR JUDGMENT

PLUS: WOUTER SCHRIKT ZICH DE PLEURIS VAN ALIENS: COLONIAL MARINES • NIEUWE SIMCITY STAAT IN DE STEIGERS • BLACK OPS II IS DE BESTE CALL OF DUTY TOT NU TOE • AWKWARD COPULATIE MET LEGO LORD OF THE RINGS • IEDEREEN STAAT WEER VOOR PAAL IN MAAND IN BEELD • PROFCHECK MET WWE '13 • PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE IS GEEN NATTE DROOM • ASSASSIN'S CREED III ROELEERT OOK OP Wii U • NINTENDO LAND HUISVEST BESTE PARTYGAME SINDS PACMAN VS • PIKMIN 3 • NEW SUPER MARIO BROS. U • CRYSIS 3 • EN VEEL MEER...

WWW.PU.NL
JAN.2013
BP € 4,25
8 718226 101310
01301
HUB UITGEVERS

PROFITEER NU VAN DEZE TIJDELIJKE ACTIE EN SPEEL DE LEUKSTE SPELLEN OP HET 90% GROTERE SCHERM!



Zo werkt het:

REGISTREER JE HARDWARE VOOR 15 JANUARI 2013.

1

Registreer voor 15 jnauari 2013 je Nintendo 3DS XL op **www.club-nintendo.com**



Registratie in Club Nintendo vereist. Algemene voorwaarden zijn van toepassing.

2

Kies je spel uit en ontvang de downloadcode per email.



Kijk op **www.nintendo.nl** voor de beschikbare spellen.

DOWNLOAD JE SPEL TUSSEN 1 JANUARI 2013 EN 31 JANUARI 2013.

3

Ga naar Nintendo eShop en voer de pincode in op je systeem.



4

Download het spel tussen 1 januari 2013 en 31 januari 2013 naar je Nintendo 3DS XL.



5

Geniet van je gratis spel op de XL schermen!

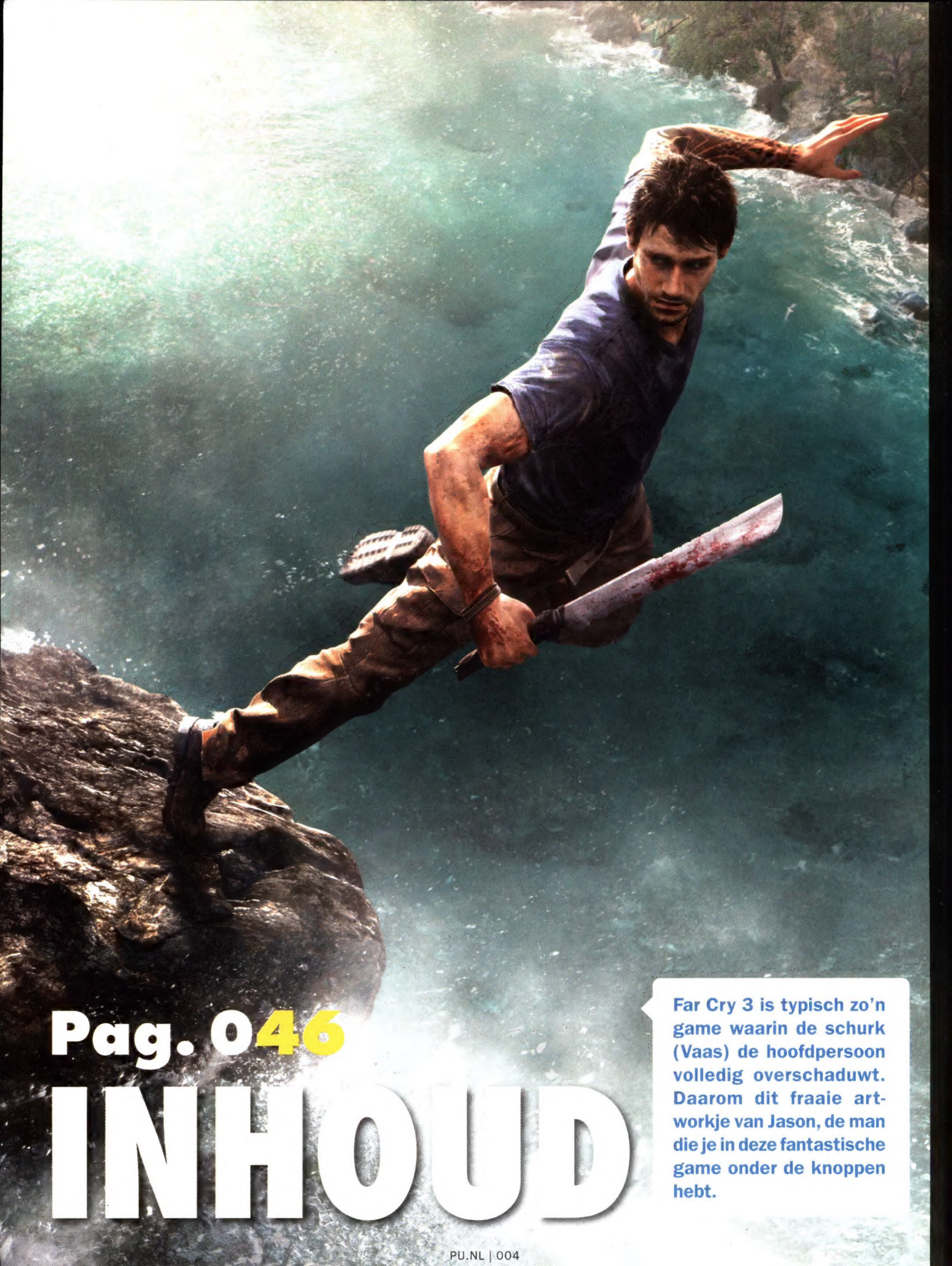


*Om het spel te downloaden moet je Nintendo 3DS-systeem zijn verbonden met het internet.

Volg de eenvoudig te volgen instructies op je Nintendo 3DS XL voor het registreren van je systeem en het downloaden van een spel uit de Nintendo eShop. Aanvaarding van de Nintendo 3DS Service User Agreement en Privacy policy is vereist. Algemene voorwaarden zijn te lezen op **www.nintendo.nl**

Ieder Nintendo 3DS XL systeem (Europese versie) dat is gekocht sinds de release in juli 2012 komt in aanmerking.

NINTENDO 3DS™ XL



Pag. 046

INHOUD

Far Cry 3 is typisch zo'n game waarin de schurk (Vaas) de hoofdpersoon volledig overschaduwt. Daarom dit fraaie artworkje van Jason, de man die je in deze fantastische game onder de knoppen hebt.



Pag. 032



Pag. 036



Pag. 059



Pag. 066



Pag. 076

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



HOI 2013 KEURMERK

COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Ward Geene, Willem van der Meulen en Samuel Hubner Casado*
MET DANK AAN Tjeerd Lindeboom
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost met ingang van PU1 2013 € 49,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings) periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van
1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**.
schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nummer: **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

VERHUISD

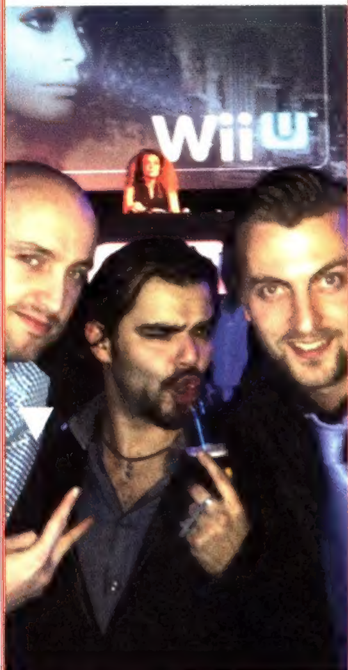


We zijn verhuisd! Hoewel onze nieuwe locatie een nieuw tijdperk gaat inluiden, kijk ik nu al met weemoed terug naar de meest epische werkplek die ooit bestaan heeft op deze planeet. We begonnen op een paar vierkante meter, maar al snel namen we de hele zolderverdieping over van het industriële monument aan het Haarlemse Spaarne, de 'Figeesteate'.
Dit gebouw was van ons. Vier jaar lang. Elke dag een feest. PU-TV vond er z'n oorsprong en kreeg er zelfs een studio, Wouter zag in de stagiair z'n droomvrouw (of andersom), iemand brak z'n enkel toen hij te hard nieste, tijdens de hittegolf van 2011 gaf het kwik 41 graden aan. Wouter gleed in een verhuisdoos van een lange trap af en brak z'n voet, we hebben vage herinneringen aan ontelbare pokeravonden. Verder versleten we drie magnetrons, vier tosti-ijzers (bedankt Ed), twee koelkasten en een vaatwasser, die het eigenlijk nooit echt goed heeft gedaan. Tijd voor nieuwe historie! ● *Maarten*



IEMAND MOET HET DOEN

Stiekem zijn we hier allemaal een beetje verliefd op Fajah Lourens en toen we hoorden dat deze toffe chick (onze heldin in Expeditie Robinson) als DJ zou fungeren op de Wii U launch party hoorden wij de legendarische woorden 'Iemand Moet het Doen' uit vele kelen klinken hier op de redactie.
Of de versierpoging van Samuel aan het eind van de avond: *'Ken ik jou? Je lijkt op mijn volgende vriendinnetje'* succes heeft gehad, wilde onze kleine Don Juan echter niet prijsgeven. Hou de roddelbladen in de gaten!



Ondertussen...



Verheugde zich deze maand op:

Zijn jaarlijkse leesweekje in Egmond aan Zee. Alleen maar hardlopen langs het strand en lezen in m'n vakantiehuisje, ik zou het maanden vol kunnen houden.



Speelde deze maand:

Op de grootste touchscreen-tv ooit. Over vijf jaar hoop ik mijn vrouw zover te hebben dat ik ook zo'n ding mag kopen.

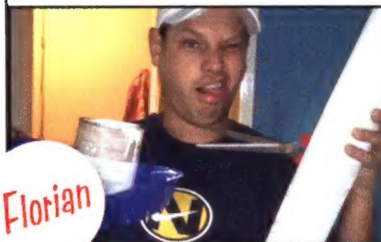


Genoot deze maand van:

Een live optreden van een van de tofste bands van de afgelopen jaren: Steel Panther! Had niks te maken met de schaarsgeklede dames op het podium, hoor.

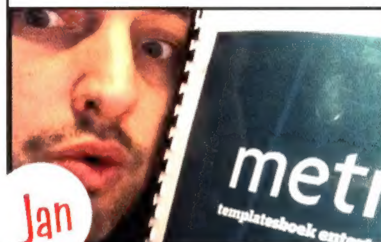
Was deze maand druk met:

Klussen in mijn huis. Leuk hoor dat samenwonen met je meisje, maar wat is opruimen, behangen en schilderen toch een ongelooflijk tyfuswerk!



Worstelde zich deze maand door:

Het Template boek van Dagblad Metro. Als vaste medewerker probeer ik alle 72 templates uit mijn hoofd te leren. Ik ken er nu 3, nog 69 te gaan!



Vertoefde deze maand in:

Een Franse boerenvilla. Wandelen, cultuur snuiven en Bourgondische bachanalen dus? Mwa, om eerlijk te zijn, had ik het veel te druk met gamen!





Brak deze maand zijn hoofd over:

Het samenstellen van PU's Top Tien 2012. Letterlijk. M'n knar zit nu scheef op m'n nek en ik zie minder goed. Maar wat een Top Tiennetje is het geworden!!!



Keek deze maand uren naar:

Mijn wapens, perks en attachments in Black Ops II. Met het vrij indelen van de tien slots is het leven er een stuk gecompliceerder op geworden. Thanks Treyarch!



Verscheen deze maand met:

Mijn smoelwerk op televisie. Wie had gedacht dat ik ooit op deze manier jullie beeldbuis zou mogen opvrolijken. Mijn moeder was apetrots!

Wordt vervolgd...

ALS EEN KIND ZO BLIJ

Tjeerd was als een kind zo blij. Hij mocht met Maarten mee naar de Champions League-wedstrijd Ajax - Borussia Dortmund. Het was voor het eerst dat PU's studiobaas live bij een topwedstrijd aanwezig was, en waar Maarten na verloop van tijd steeds triester begon te kijken, bleef Tjeerd negentig minuten lang als een dwaas lachen en met z'n vlaggetje zwaaien.
De grijns vertrok pas van z'n smoel toen hem werd verteld dat die gele die met 4-1 wonnen, de Duitsers waren...



HET ZIJN HARIGE TIJDEN



De hele PU-crew was aanwezig op het Call of Duty launch event, dus ook Tjeerd, Ward, Florian, Graddus en stagiair Skippy. En als deze foto één ding aantoont, is het wel dat haar in is en kaal uit. Wouter, Ed, Jurjen en Jan mogen hopen dat er voor hen een haarstukje onder de kerstboom ligt.



TOP-ATLEET

Deze maand hadden we een heuse pro wrestler in tha house. Emil Sitoci is de enige Nederlander die regelmatig tegen WWE-worstelaars vecht en dus nodigden wij hem uit om samen met JJ WWE '13 te testen.
Kijk vooral ook effe op smorgasbord voor de actiebeelden van deze dude want die liegen er niet om. WWE een show? Absoluut, maar die worstelaars zijn stuk voor stuk topatleten!

★ PU-TV:

BLADEREN MET ED

Ik word nu eenmaal nooit moe om mezelf te promoten, daarom in deze rubriek weer eens aandacht voor mijn eigen rubriekje op PU-TV: Bladeren Met Ed. Deze keer moet alle aandacht echter gaan naar de nieuwe intro, want die is echt supertof. Bedacht door Tjeerd en ingezongen door een Hilversums zangkoortje. Het lijkt er haast op alsof we hier professioneel bezig zijn met z'n allen!





ALLE BIJSCHRIFTEN VERZAMELEN!

Ed zucht en steunt...

Het schooljaar is nog niet eens halverwege, maar wij zijn op de redactie alweer bezig met de PU Agenda voor 2013/2014! Zoals elk jaar mag Ed voor de agenda weer zijn leukste bijschriften uitzoeken uit een heel jaar PU, en da's best wel een klus. Want hoe haal je nu, en we citeren Ed, uit al die hilarische, scherpe, spitsvondige, goed bedachte, dwaze, snedige, pakkende en scherpzinnige bijschriften de leukste?



Uit den Ouden Doosch



Wat heeft opa deze maand opgescharreld?

Zoals je misschien al in mijn blog op PU.nl hebt gelezen, nemen we na dit nummer afscheid van Marije en Melle, onze fantastische vormgevers die zo lang verantwoordelijk waren voor de toffe vibe die de PU uitstraalt. Deze PU met Gears of War op de cover is dus hun laatste.
En wie schetst mijn verbazing toen ik uitvond welke PU hun eerste was. Het bleek nummer 156, precies zes jaar geleden, met op de cover... Gears of War! De cirkel is rond..
Ed

YO! POST!

brief van de maand

Hallo geweldige PU!
De afgelopen tijd is het een behoorlijke rottijd voor mij en mijn broers geweest. Wij waren de trotse eigenaren van een Xbox 360 plus en een meer dan redelijke verzameling games. Aan het woord 'waren' kunnen jullie al opmerken, dat dat niet meer zo is. Er is in ons tuinhuis (waar de Xbox stond) ingebroken en de dieven (moge ze een eeuwig 'handwerk' krijgen van Freddy Krueger) hebben toen alle vormen van elektronica meegenomen. Wij hebben alles vergoed gekregen van de verzekering, maar het is toch balen en al je savegames zijn weg.
Na overleg met mijn broers hebben we besloten dat we een PS3 gingen kopen met een aantal games. Maar die lol is er alweer vanaf, omdat ze (moge ze eeuwig branden in een brandend braambos) de dag voordat ik dit schrijf weer terug zijn gekomen (ditmaal door het raam) en weer alles hebben meegenomen. TWEE KEER INGEBROKEN IN ANDERHALVE MAAND TIJD! dat is toch van de zotte!!!
Ik ken iemand die jager is en ik ga vragen of ik van hem een berenklem kan lenen. Dat zal die klootzakken leren als ze nog eens terugkomen!
Simon | internet

Er was bij Ed ook ooit ingebroken maar dat vond hij vet relaxte gasten; die waren namelijk van z'n spullen afgebleven en hadden alleen z'n vrouw meegenomen. Als troost mag je een EA-game naar keuze aan je inmiddels schamele collectie toevoegen.



ONDERSTEBOVEN

Hey gasten van de PU,
Ik heb een vraag.
Laatst toen ik CoD BO aan het spelen was, deed mijn Xbox 360 controller nogal raar. Als ik met m'n stick naar boven deed, keek het scherm naar onder en als ik met m'n stick naar onder keek dan ging hij naar boven. Ik vind dit nogal irritant omdat ik nu niet meer fatsoenlijk CoD kan spelen. Ik weet niet of dit vaker voorkomt bij anderen, ik heb op internet gekeken maar er waren weinig antwoorden. Als een van jullie iets weet, zouden jullie mij dan aub terug willen mailen?
bvd
Groeten,
Joey van der Werf | Almelo

Wij maken er doorgaans geen gewoonte van om iemand een nab, n00b, nubcake of noobster te noemen, maar in dit geval... Zucht. Maar goed, omdat we zulke aardige jongens zijn: het heet inverted en het is voor retards die ooit in de jaren '90 een shooter zoals GoldenEye of TimeSplitters verkeerd hebben gespeeld en daar nooit meer overheen zijn gekomen.



PU OOK OP SLAM-TV

Yo gasten van de PU,
Ik was huiswerk aan het maken, zette de tv aan en ging naar Slam-TV kijken naar de avondploeg (dinsdagavond). Ik keek naar het beeld en zag iemand die op Maarten leek, *closeup*, en verdomd zag ik ook iemand die op Wouter leek.
En het waren dus echt jullie twee die iets later tijdens de show over AC III gingen praten. Ik wist niet dat jullie elke dinsdagavond op Slam FM te horen waren, maar het was wel epic.
Ga zo door met jullie blad etc.
De mazzel,
Kas | Internet

Jawel! Multimediaal als we zijn, kun je elke dinsdagavond naar twee PU-dudes bij SLAM! op de radio luisteren. Al te jonge PU-lezers raden we trouwens niet aan om tegelijkertijd met de radio-uitzending de tv aan te zetten, dat kan enge dromen opleveren.

Wielrenner:
"Verrek, er zit urine in m'n doping!"



IN Z'N NOPJES MET LEGO

Heey Yo!Post!
Ik zat laatst even de review van een LEGO game te kijken. Toen kwam ik er achter dat er enorm veel geklaagd wordt zelfs door jullie dat ze al veel te vaak dezelfde formule gebruiken en dat het daarom steeds minder leuk wordt.
Wat ik dan heel raar vind, is hoe dit bij Call of Duty nog veel vervelender is, en ik moet zeggen dat sinds LEGO Indiana Jones 2, LEGO games nog altijd veel meer vernieuwing brengen dan iedere Call of Duty game tot nu toe uitgebracht. Ik ben geen Call of Duty hater maar ik vind deze games nog altijd zwaar overrated en LEGO games hierdoor zwaar underrated.
Wat vinden jullie hier eigenlijk van?
Bob Hintzen | Veldhoven

Er zijn hier genoeg LEGO-fans te vinden, waaronder Jan (duh), Jurjen en Wouter. In deze PU bespreken we LEGO LotR en inderdaad; er zit nog massa's vernieuwing in die games, hoor! Jammer alleen dat ze even uitdagend zijn als bibberige cirkels pissen in de sneeuw.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



VERBORGEN LEED DOOR ORKAAN SANDY

Beste PU,
Al twee dagen zit ik huilend in een eenzaam hoekje omdat ik geen Call of Duty Black Ops kan spelen. De server is namelijk down! Ik heb via Twitter vernomen dat dit komt door die k*t orkaan Sandy. Er staat in een error schermpje dat ik naar http://www.callofduty.com/blackops/status moet gaan om de status te checken, maar daar staat (volgens mij) dat alles in orde is.
Weten jullie meer van dit probleem? Ik hoop dat dit probleem snel wordt opgelost want anders droog ik nog uit!
Groetjes een zielige jongen zonder Call of Duty.
Tobias | Internet

Ja, dat is inderdaad lullig van die orkaan. Zitten mensen wel te klagen over hun moeder en broertjes die dood zijn geblazen of verdronken, maar échte problemen zoals deze zijn zwaar onderbelicht gebleven! Gelukkig is er nog Power Unlimited.





★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Yo! PU baklappen,
Nou ja, eigenlijk is deze vraag voor Maarten. Ik vind namelijk zijn haar best wel chill dus ik heb even een vraag.
Maarten, hoe doe jij je haar dat het zo goed/strak blijft zitten?
Ik weet dat het een beetje een rare vraag is maar hopelijk kun je hem beantwoorden ;)
Later,
Jos Jansma | Rottevalle

Maarten cumt altijd in zijn handen en smeert het dan door z'n haar. Hij noemt het 't 'Mary-effect'.

Hey figuren van de Power Unlimited,
Ik heb een paar vragen voor jullie.
1. Komt er een multiplayer voor Assassin's Creed Liberation voor de PS Vita?
2. Komen er zombies in Black Ops Declassified?
3. Wordt Black Ops II zombies veel uitgebreider dan die van deel 1?

Ga zo door, en de site is trouwens heel vet geworden.
Hein Keyzer | Purmerend

Ja, wij vinden de site ook heel vet. Verder nog iets?

Beste YO!POST!,
Is het jullie ook opgevallen dat er bijna/geen reclame is voor Halo 4? Ik realiseerde mij dit pas toen ik op mijn Xbox de countdown van Halo 4 zag. Ook voor Tomb Raider en The Last Of Us zie je geen reclame. Kunnen jullie dit verklaren?
Groeten,
Tobias Kramer | Nieuw Vennep

Het mediaoffensief van Tomb Raider en The Last of Us komt nog wel, die zijn namelijk nog lang niet uit. Als je niets over Halo 4 hebt gezien, zijn we bang dat je chirurgisch poep uit je ogen moet laten verwijderen, want Microsoft heeft een heel fucking land afgekocht om die game te promoten.

Ahoi skippers,
Ik stjoer disse email yn et frysk wont dot fien ik mooi.
En om jim de mogelijkhied te jan om de gek te ha mei fryslan.
Groet'n Rico

No mast opjaan baas! Wy stekke nea de gek oan mei Friezen, dy binne gek genôch!

Yo! PU people,
Waarom krijg ik als abo soms een PU met barcode en soms zonder?
Reamon Engeringh

Als het nummer gesealed is, staat de barcode op het plastic en niet op de cover zelf. Dat zie jij natuurlijk niet omdat je de boel meteen openscheurt als een bronstige stier die een loops tekkeltje bestijgt.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl



YO!ART OP PU-TV

Omdat het veel leuker is om jullie tekeningen op tv af te zeiken, vind je de Yo!Art-rubriek niet meer terug in de PU zelf maar des te uitgebreider op onze site. Elke woensdag is er namelijk een nieuwe aflevering van Yo!Post! waarin alle verse vragen, brieven en tekeningen op een volkomen misplaatste reactie kunnen rekenen.

Wie niet slim is, moet dom zijn.

KULUM



Jan

www.twitter.com/janmeijroos



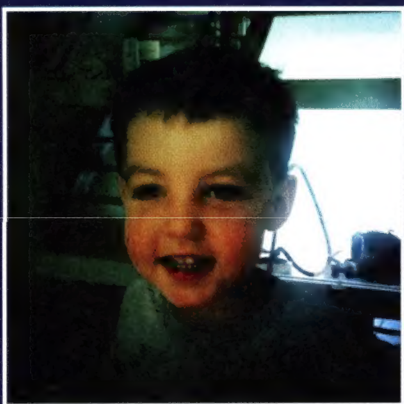
Op reis naar:
Disneyland Parijs en naar een nieuwe Franse studio waarover ik later meer vertel.
Speelt:
Far Cry 3 en ik ontdek steeds weer nieuwe dingen.



Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Jan z'n eitje leggen.

SEBASTIAAN

Ik heb getwijfeld of ik dit verhaaltje wel in de PU moet zetten, maar aangezien dit 'mijn ei' is en sommigen van jullie al bijna vijftien jaar mijn stukjes lezen, vind ik dat ik best eens iets heel persoonlijks met jullie kan delen. Zoals jullie misschien weten, heb ik twee zoontjes Lucas en Sebastiaan. Sebastiaan



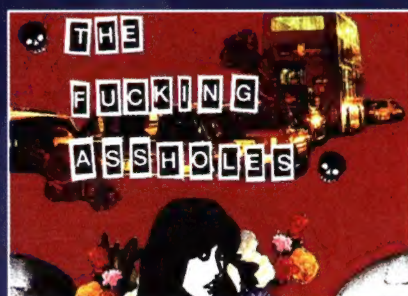
is de jongste; hij is ruim vierenhalf en heeft een algemene ontwikkelingsachterstand. Hij heeft een ernstige spraak/taal ontwikkelingsstoornis, een prikkelverwerkingsstoornis en een stoornis in het autistische spectrum. Sebastiaan praat nog amper, is nog niet zindelijk en zit op een speciale dagopvang.
Je snapt dat dit een behoorlijk impact heeft op ons gezin. Iedere ochtend wordt hij opgehaald door een speciaal busje en 's middags ook weer thuis gebracht. Hij vindt het er heerlijk en komt altijd blij weer thuis. Het is sowieso een heel vrolijk, prachtig mannetje maar communicatie en dus opvoeden is behoorlijk lastig. Neem daarbij het feit dat ik nogal eens op reis ben voor de PU en je snapt dat ik in de figuurlijke zin al menig standbeeld voor mijn vrouw heb opgericht. Aan de andere kant... als ik niet weg ben, werk ik thuis en zie ik mijn zoontjes vaker dan iedere vader met een kantoorbaan. Op een rare manier heb ik misschien wel het beste van twee werelden.

VERBOUWING

Ik heb een behoorlijk groot huis maar toch heb ik afgelopen zomer laten verbouwen. Een verdieping is gereserveerd voor mijn kantoor, dus een ruimte voor logees hadden we eigenlijk niet. Nu hebben we een deel van het dakterras opgeofferd en bij mijn kantoor getrokken waardoor het wel een balzaal lijkt. Daar komt binnenkort een grote slaapbank in voor logees, evenals een nieuwe opstelling voor de televisie en consoles.
Zoals jullie aan de foto rechts boven kunnen zien, is de boel nog niet helemaal af maar het einde is in zicht. Oh ja, en dan zijn ook nog alle deuren in huis vervangen door fraaie massief houten exemplaren. Ze moeten alleen nog geschilderd worden. Alle dertien. Zucht.

THE FUCKING ASSHOLES

In 2003 ben ik getrouwd, een dag om nooit te vergeten. Een van de vele verrassingen van die dag was het feit dat een groep vrienden in het geheim de gelegenheidsband The Fucking Assholes had gevormd en een uur lang rampetampende rockcovers ten gehore bracht.
Negen jaar later bestaan TFA nog steeds! De samenstelling is licht gewijzigd maar de harde kern (zang, bas, gitaar 1, gitaar 2) is nog steeds van de partij. De mannen treden regelmatig op in het land, en ieder optreden is een feestje om bij te wonen. Zijn ze een keer bij jou in de buurt, check die gasten dan zeker even. Meer info vind je op twitter.com/assholesband.

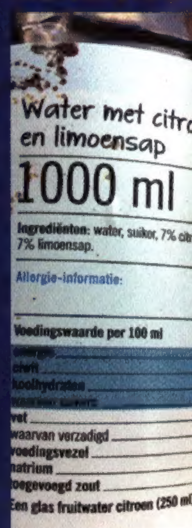


LUISTERT MOMENTEEL



De laatste CD van Ricky Koole.

LEEST MOMENTEEL



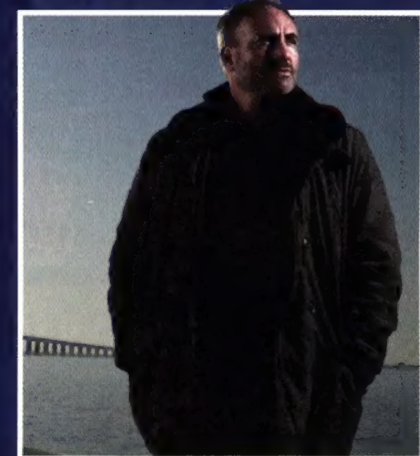
Wat vaker de bijsluiters en stickers op verpakkingen van voedingsmiddelen. Ik ben inmiddels weer wat fanatieker gaan sporten en probeer wat beter op de calorietjes te letten.

SERIES

Zoals vele anderen op de redactie kijk ik nauwelijks nog tv, maar series verslind ik. The Shield, Breaking Bad, Game of Thrones, Dexter, Damages, House M.D., The Wire... toppers allemaal.



Toch zijn Scandinavische crime-series mijn favoriet. Ze zijn wat meer onderkoeld, maar hebben daardoor ook een unieke onderhuidse spanning. Seizoen 1 & 2 van The Killing zijn briljant maar de allerbeste is toch wel The Bridge. De samenwerking tussen Deense agent Martin Rohde (een onhandige lobbes) en de Zweedse Saga Norén (een vrij gestoorde dame) is prachtig, en de gruwelijke gebeurtenissen houden je constant aan je stoel genageld. Must-see!



PURE POWER. PURE FORM.

PURE AWESOME.



BUILT TO LAST
ROCCAT™ TITAN WHEEL
THE NEW STANDARD IN SCROLLING
ENGINEERED TO OWN

THE NEW ROCCAT™ KONE PURE

CORE PERFORMANCE GAMING MOUSE

To build the Kone Pure, we trimmed the world famous Kone design by 9% – while keeping core performance at full size. With an 8200DPI Pro-Aim R3 laser sensor, a 32-bit Turbo Core V2 72MHz ARM MCU processor, and the planet's most advanced Tracking & Distance Control Unit, the Kone Pure delivers the speed and accuracy you need for massive wins – and puts the slimmest Kone ever under your control. And with Easy-Shift[+]™ technology that doubles your command functions, 16.8 million-color lighting with effects for killer atmospherics, Earth's most advanced customization software, and the ROCCAT™ Titan Wheel – the new standard in scrolling – the Kone Pure is an awesome new way to own like a Kone.



consoleshop.nl | bol.com | HARDWARE OUTLET | NEDGAME www.nedgame.nl | CD-ROM-LAND

Power Spy

- Ward en JJ mochten, vlak voor de officiele release, drie dagen Call of Duty: Black Ops II spelen in een luxueus hotel in Londen. De trip was omgeven door allerlei afspraken en contracten die het geheel zo geheim maakten als het liefdesleven van de Grote Leider van Noord-Korea.

- Verrassend was dan ook dat de mannen op 't vliegveld werden opgehaald door een chauffeur met een groot bord met 'Call of Duty: Black Ops II' erop, de taxi grote stickers met BOII droeg en het complete hotel was bedekt met enorme BOII-banners.

- Zowel Ward als JJ hadden hun eigen suite waarin een Xbox 360 stond met de game. Ze konden 48 uur lang testen. Lekker lui vanuit hun bed met lakens van Egyptische zijde.

- Enige nadeel was dat er elk uur een beveiliger langskwam, om te kijken of je de game niet had weggehaald uit de console.

- Groot probleem voor de ruim dertig journalisten, want even een potje freestyle masturberen of wat porno in de kamer kijken, was er zo niet bij.

- Zowel Ward als JJ vonden de game geslaagd, maar ze hebben in Londen toch vooral genoten van de MP. Niks weegt namelijk op tegen krijsende Duitse journalisten die niet weten waar een knife-actie vandaan kwam.

- En o ja, die Franse journalist die als een speenvarken gilde toen hij door het PU-duo werd gefragd, was ook onbetaalbaar.

- En opeens was daar een shitload aan informatie over GTA V. Niet eén screenshot, niet twee, maar gewoon een hele hoop!

- Dag van de release van al die info? 12-11-2012. Precies één de dag voor Black Ops II werd uitgebracht.

- Want zo collegiaal zijn de jongens van Rockstar natuurlijk ook wel weer.

Maart, april, mei, juni?

GTA V komt dit voorjaar uit

Het heeft even geduurd, maar Rockstar maakte vorige maand eindelijk de zogenaamde launch-window bekend voor het vijfde deel uit de roemruchte GTA-serie.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ



GTA V zal komend voorjaar het licht zien, zoveel is inmiddels zeker. Nu is 'voorjaar' een ruim begrip. We hebben het dan over pak 'm beet maart tot juni. En omdat Rockstar nog niet wil zeggen wanneer het spel precies uitkomt (ze zouden ook eens geen hype bakken), moeten we speculeren.
Ik zelf ga uit van half mei. Maart is te vroeg omdat het dan te dicht tegen BioShock Infinite aanzit, de game van overkoepelend uitgever Take 2. April is een maand waarin vreemd genoeg traditioneel weinig uitkomt en juni is te laat. Dus wordt het mei.
Ik weet bijna zeker dat Jan dit ook in zijn Glazen Bol ziet.



'Effe Resident Evil fixen'

Cliffy B wil Capcom helpen

De prijs voor het meest bizarre nieuwsfeit van de maand gaat naar Cliffy B die Capcom zijn diensten aanbood om de Resident Evil-serie effe te fixen.

door **Samuel**
twitter.com/Spainkiller

'Cliffy, vriend, maat, buddy... Ik vind je een fijne gozer en je hebt best toffe games gemaakt (Jazz Jackrabbit en Gears of War, whaddup) maar, asjeblieft, blijf uit de buurt van de Resident Evil-serie.
Ten eerste is er niks mis met de Resident Evil-reeks, los van dat ene groepje gamers dat vindt dat de serie niet de kant op is gegaan die zij wilden. Er hoeft niks "gefixt" te worden.



Ten tweede was de laatste Gears of War bijzonder saai; de woorden 'meer van hetzelfde' zijn zelden zo van toepassing geweest. Bovendien neem jij jezelf veel te serieus: Gears of War was in deel 1 een soort van The Expendables-achtig actievehikel dat genoot van z'n eigen achterlijkheid. Daarna deed je echter alsof de reeks sociaal-politiek commentaar leverde op de diepere achtergronden van conflict en oorlogsvoering, terwijl (laten we eerlijk wezen) de games niets meer waren dan een belachelijk homo-erotisch melodrama waarin geschoren gorilla's met kilo's metaal over hun harses de hoofdrol speelden.
Er is maar één persoon die Resident Evil zou kunnen 'fixen' als dat nodig zou zijn (hint: zijn naam begint met een 'S' en eindigt met 'hinji Mikami') en ik denk niet dat hij ooit nog iets met Capcom te maken wil hebben.'

"De samensmelting van Square en Enix is een complete mislukking. Het ontbreekt ze aan een toekomstvisie."



Hisashi Suzuki, een voormalige baas van Square, kan zijn kritische blik misschien beter eens richten op zijn huidige werkgever. Die heet namelijk Sega

Neerwaartse spiraal

THQ in zwaar weer

Het gaat al tijden niet goed met publisher THQ, dat is geen geheim. Maar de situatie begint onderhand behoorlijk nijpend te worden.

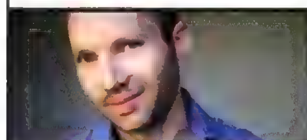
door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Door het uitstellen van games zoals de nieuwe South Park, Metro en Company of Heroes en de mindere verkoopcijfers van Darksiders 2, zit het bedrijf al een tijdje zonder gezonde cashflow; oftewel er is geen geld meer om salarissen en andere onkosten te betalen. En dan houdt het snel op.
Volgens mij zit de publisher in een neerwaartse spiraal die erg moeilijk te keren is. Geen games releasen betekent geen inkomsten. Geen inkomsten betekent geen geld om je spellen te promoten bij de gamers. En geen naamsbekendheid betekent dat games niet verkopen.
Ik hoop echt dat de drie uitstellers gaan scoren voor THQ want dat hebben ze hard nodig. En het kán ook want het lijken prima games te gaan worden. Maar ja, er komt vandaag de dag meer bij kijken dan alleen een goed spel maken.
Overigens hoeven we niet bang te zijn dat games als Saints Row, WWE of Company of Heroes verdwijnen, want mocht THQ het niet redden, dan zullen dergelijke succesvolle franchises echt wel opgepikt worden door een andere partij. Kwaliteit verloochent zich niet. En de een z'n dood...



South Park: The Game, nu in de planning voor Q1 2013.

"Het vertellen van een filmisch verhaal in games werkt het sterkst door de gameplay zelf. De meest memorabele momenten in een game beleef je als je zelf aan het spelen bent."



Jordan Mechner, geestelijk vader van Prince of Persia zegt zinnige dingen

Van ridders tot paupers in tien stappen

De ondergang van Silicon Knights

Het ooit zo fiere Silicon Knights is de afgelopen jaren toch wel een beetje het lachertje van de game-industrie geworden. Zo gaat dat soms met bedrijven die net iets te snel groot worden, en vervolgens denken zich alles te kunnen permitteren. Niet dus. Hieronder kun je in vogelvlucht lezen wat er met de ontwikkelaar sinds begin jaren negentig goed en minder goed is gegaan.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

1994
Silicon Knights brengt Dark Legions uit voor PC. +10

1996
Blood Omen: Legacy of Kain voor PlayStation verschijnt. +10

2000 - 2004
SK maakt voor Nintendo Eternal Darkness (2002) en MGS: The Twin Snakes (2004). +10

2005
In samenwerking met Microsoft begint SK aan de Too Human-trilogie. +10

2007
SK klaagt Epic aan omdat de Unreal Engine 3 niet goed genoeg is voor Too Human. -10

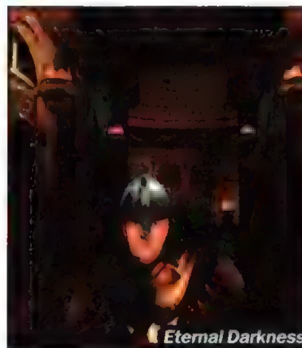
2008
Too Human verschijnt, kan niet aan de verwachtingen voldoen en wordt een flop. -10

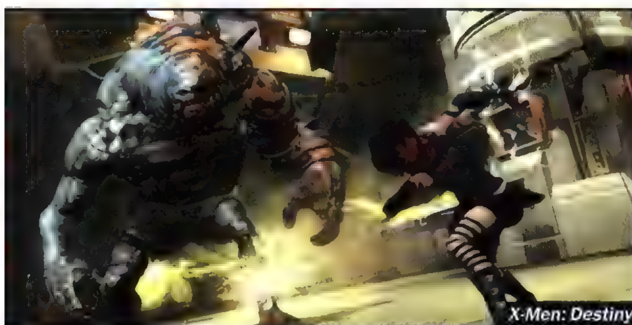
2008 - 2011
SK krijgt miljoenen subsidie van de Canadese regering voor games die ze niet maken. +10

2011
De X-Men-licentie wordt door SK stevig verneukt in X-Men: Destiny. -10

Mei 2012
SK verliest de rechtszaak uit 2007 en moet aan Epic ruim 4 miljoen dollar betalen. -10

November 2012
SK moet alle spellen die het maakte met hulp van Epics technologie (waar onder Too Human en X-Men: Destiny) vernietigen. -10


Eternal Darkness


X-Men: Destiny

Handheld Xbox?

Microsoft denkt aan Xbox-tablet

Het zou zomaar kunnen dat Microsoft binnen afzienbare tijd met een Xbox-tablet op de markt komt en dus, ondanks eerdere berichten, toch een handheld op de markt brengt.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Er gaan sterke geruchten, die door Microsoft niet ontkend worden, dat er een kleine versie komt van de Surface, Microsofts tablet PC. En op deze kleine tablet (vergelijkbaar met iPad mini) zal, naast muziek, film en ander online entertainment, gaming een dominante rol gaan spelen.

Volgens de geruchten zal de processor krachtig genoeg zijn om de eerste generatie Xbox 360-games te kunnen laten draaien. Waarbij het natuurlijk de vraag is of je die met een tablet wel kunt besturen. Maar goed, dat zien we later wel. Dat hopen we in ieder geval, want het idee van zo'n Xbox-tablet bekoort ons absoluut. Hoewel het onderhand wel erg vol begint te raken in onze tas...



"Ik zie niet echt wat er nou zo bijzonder is aan Wii U."


Peter Molyneux denkt dat hij na zijn laatste twee flutspellen nog recht van spreken heeft

Power Spy

- GTA V krijgt dus drie hoofdpersonen waar je allemaal mee gaat spelen en wordt tig keer zo groot als het vorige deel.
- Slecht nieuws voor JJ die na drie straten rijden in GTA IV al onrustig werd..
- Maar ja, die heeft dan ook het geduld van een crack junk die een week droog staat.
- RPG-fan Wouter daarentegen kan het allemaal niet diep en groot genoeg zijn. Wat hem betreft zal GTA IX zich in de HELE WERELD afspelen.
- 'Missie 12: The Outer World. Steel een wagen in Parijs en rij naar Islamabad om daar van maffiabaas John een pakketje te ontvangen dat je in Peking moet afleveren.'
- Rockstar baas Dan Houser heeft overigens in een interview aangegeven dat GTA zich nooit in Amsterdam zal afspelen.
- De PU-redacteuren zijn er blij mee, want voor een trip naar Amsterdam krijgen ze geen airmiles en omdat het autorijden in GTA altijd een bitch is, hadden ze anders om de haverklap in de gracht gelegen.
- Op Twitter wordt Black Ops II door velen Blops 2 genoemd.
- Datat klinkt toch meer als een pornofilm met chicks van boven de 300 kilo.

OPNIEUWS

Power Spy

- Beste Rutte en Samsom, kunnen we de prijzen van games niet wat nivelleren?
- Over geld gesproken; THQ zit in zwaar weer.
- Als de aandelen van THQ nog effe blijven zakken, kan Jan straks de toko opkopen.
- Weten ze in ieder geval dat ze goede cijfers in de PU krijgen.
- Hilarische taferelen bij de Black Ops II launch. Op sommige discs van de PC-versie stond geen Black Ops II, maar Mass Effect 2.
- Als het nou nog deel drie was geweest...
- En dan met een goed einde er aan...
- Overigens is het een wonder dat dit niet vaker gebeurt. Veel niet verkochte discs van games worden gewoon hergebruikt.
- Dus nee, het was geen publiciteitsstunt van EA.
- Developer BioWare maakte er wel een stunt van.
- Als de mensen een foto van hun verkeerde disc maakten, kregen ze van BioWare gratis de complete Mass Effect Trilogie.
- Hoe je van een fout een soort Willy Wonka gouden wikkel-affaire maakt.

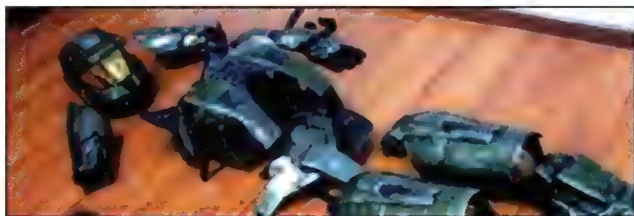
Nieuwe cosplaytrend in Japan

Kleding niet aan, maar op de grond

Er is een nieuwe cosplaytrend opgedoken in Japan. En ja, het blijven rare jongens die Japanners.

door JJ
twitter.com/GKJJ

In plaats van de kleding van een game- of animekarakter aan te trekken, vouwt men ze op en legt men ze neer voor de douche. Want, zo zeggen de cosplayers, dan lijkt het erop alsof het gamecharacter aan het douchen is. Leuk toch?



Wat je daarbij moet weten, is dat de douche in de Japanse minihuisjes vaak een klein hokje is dat de naam badkamer niet mag hebben. En dus legt iedereen z'n kleding bij de deur voor de douche. Wouter vindt deze nieuwe vorm van cosplay erg geslaagd omdat hij nu niet meer voor lul hoeft te lopen op straat, maar zijn vriendin heeft toch wel wat moeite met het Master Chief pak dat nu elke dag voor de douche ligt.

Navy seals gestraft

MoH: Warfighter te realistisch

Het Amerikaanse leger heeft zes Navy Seals flink gestraft voor hun medewerking aan Medal of Honor: Warfighter.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Zes Navy Seals die deel uitmaakten van het team dat Osama Bin Laden uitschakelde, zijn geschorst en krijgen een dikke boete. EA had de mannen namelijk betaald om twee dagen lang advies te geven over de gevechtshandelingen in het spel. En dat mag niet. Navy Seals moeten altijd en overal hun bek houden.



Wat die Navy Seals dan gezegd hebben in die twee dagen is ons een raadsel, want het spel zit vol bugs en echt realistisch kun je de A.I. van je teamgenoten en vijanden niet noemen. Of het moet inderdaad een ongeorganiseerd zooitje zijn in de oorlog.

EA had beter ons kunnen inhuren. Hadden we gezegd dat ze gewoon een goede shooter moesten bouwen. Dat advies was nog gratis geweest ook.

"Wii U wordt volgend jaar de motor achter de game-industrie."



Ubisoft-baas Yves Guillemot denkt dat hij op het goede paard heeft gewed



Nieuwe IP van Sony

Sony mist dit najaar een grote, mass appeal game die zowel casuals als hardcore gamers verbindt. Vorig jaar was dat Uncharted 3, dit jaar is dat... ja, wat eigenlijk? The Last of Us, God of War: Ascension en Sly Cooper: Thieves in Time zijn allemaal pas in 2013 aan de beurt.

Daarom acht de Glazen Bol het zeer wel mogelijk dat Sony nog deze maand met een nieuwe IP announcement komt om de boel op scherp te zetten voor 2013.

Romney geen Master Chief

Briljante foto van Mitch Romney vlak nadat bekend was geworden dat hij de verkiezingen van Obama had verloren. En gelijk heeft ie, want de man heeft er nu volop tijd voor.





twitter.com/janmeijroos

Gabe Newell is rijp voor de psychiater

Ik begin een beetje moe te worden van Gabe Newell, de zwaarlijvige head honcho van Valve. En nee, ik heb het niet over het feit dat Half-Life 3 pas rond Pasen 2018 het licht ziet, maar het gegeven dat de man te pas en te onpas Microsoft aan het bashen is. Het begin echt pathetisch te worden.

Onlangs stak bolletje Gabe weer van wal in de New York Times en daar uitte hij in geuren en kleuren zijn ongenoegen over Windows 8. Sterker, volgens Newell zal 'Microsofts poging Apple te kopiëren de neerval van het bedrijf enkel versnellen.' Met andere woorden: Microsoft stevende al op de ondergang af, maar met de komst van het nieuwe besturingssysteem is het einde voor Steve Balmer en de zijnen slechts een kwestie van tijd.

Ik denk echter dat het allemaal wel meevalt. De vraag naar Windows 8 is groter dan die naar Windows 7 in dezelfde periode van de lancering. En dat terwijl Windows 7 met 670 miljoen licenties in drie jaar tijd vooralsnog de beste verkochte Windows-versie aller tijden was.

Saillant detail is dat Newell vroeger bij Microsoft heeft gewerkt en daar met beef is weggegaan. Tijd voor een psychiater wellicht, Gabe? En doe er dan meteen een diëtiste bij….





Ex-CIA Baas in Black Ops II?

De afgelopen weken waren geen pretje voor David Petraeus, de voormalig hoogste man bij de CIA. Petraeus kwam in het nieuws vanwege een buitenechtelijke affaire en trad af.

Dit nieuws kwam naar buiten, exact één dag voordat Call of Duty: Black Ops II uitkwam en wat wil het toeval? Petraeus zit in de game. Althans, ene Secretary of Defense die verdacht veel op hem lijkt, zit (heel kort) in de game.

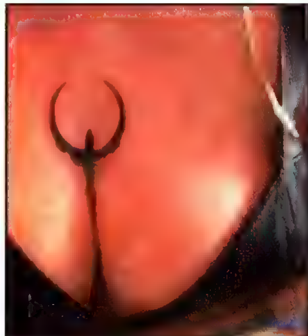
Hoe Call of Duty het toch ieder jaar weer voor elkaar krijgt dit soort complexe relletjes te creëren… petje af!

Worst of the worst

Afzichtelijke game-tattoos

Jurjen heeft ooit het Nintendo-logo op zijn been laten zetten, en daar is ie nog steeds trots op. Sommige mensen denken echter wat minder goed na over het zetten van een game-tattoo en komen met de meest wanstaltige lichaamsverminkingen op de proppen. Hieronder een bloemlezing van the worst of the worst.













'Cause we are beautiful, no matter what they say'

Nieuwe Zelda onthuld?

Na het tekenfilmachtige uiterlijk van Wind Waker, de realistische stijl van Twilight Princess en het schilderachtige Skyward Sword, hopen we dat Zelda op Wii U weer een lekker frisse look krijgt. Maar of dít het moet worden?

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Afgebeeld is een foto die in het Amerikaanse People Magazine verscheen. Een foto van popzangeres Christina Aguilera en haar assistent-op-elk-gebied Matt Rutler. Ze zijn verkleed als Zelda, Warrior Princess en haar love interest Link. Tenminste, dat meldt de tekst naast deze foto.

Diverse vragen dringen zich op. Is dit een vergissing van People Magazine, of van Christina Aguilera? Of weten ze misschien meer dan wij, en is dit de nieuwe look die Zelda in de Wii U-versie krijgt? Maar waarom doet ze haar been dan zo gek? Valt zo'n prinses eigenlijk nog wel te redden? Of moet deze 'Warrior Princess' dit keer juist de weinig heroisch kijkende Link gaan bevrijden uit zijn glitterpak? We houden People Magazine in de gaten voor de antwoorden.



Power Spy

- Ook Warner Brothers kende een vergelijkbaar probleem.
- De launch van Lego The Lord of the Rings werd uitgesteld omdat de discs verkeerd waren gelabeld.
- Dat is nog eens een goeie smoes voor uitstel. 'Sorry Ed, tekst komt later. Onder verkeerde naam opgeslagen en dat wil je niet.'
- Kan Ed natuurlijk wel perfect wraak nemen door te zeggen 'sorry, salaris op de verkeerde rekening overgemaakt'.
- Rainbow Six: Patriots is volgens Ubisoft uitgesteld tot… uuuh… later, mogelijk tot de next-gens komen.
- En wanneer die komen weet niemand.
- Ook Beyond Good and Evil 2 vordert weinig rapjes.
- Nou ja, heeft Jan in ieder geval weer een paar games die hij na de komende E3's in zijn lijstje 'gemist' kan zetten.
- Waarmee Beyond Good and Evil 2 een soort van Duke Nukem Forever-gehalte aan dreigt te nemen. In 1936 werd het spel immers al genoemd als game om in de gaten te houden.
- Ubisoft-baas Guillemot is niet blij met de prijs van Wii U.
- Staan we mooi quitte, want de Powerspy is af en toe niet zo blij met Guillemot.
- Vooral niet als hij zijn bakkes opendoet op de E3.
- Voor een nieuwe film/game mocht Jan onlangs een bezoek brengen aan Disneyland Parijs.
- De Powerspy is benieuwd of hij daar ook zijn oom tegen is gekomen.
- Dagobert Duck, jeweettoch?
- De bikini's uit de nieuwe Dead or Alive zijn te koop.
- Waar kan de Powerspy de bijpassende borsten voor zijn vriendin kopen?

Power Spy

OPNIEUWS

- Op het Black Ops II launch event in de HMH te Amsterdam gingen bekende Nederlanders de strijd met elkaar aan in een multiplayer sessie.
- Toen bleek maar weer eens dat veel van die artiesten beter kunnen zingen of acteren dan fraggen.
- En dat zingen en acteren is vaak al van bedenkelijk niveau.
- Uitzondering op de regel waren drummer Jamie van Direct en rapper Kraantje Pappie.
- Die laatste zal voortaan door het leven gaan als Kraantje Fraggie.
- Peter Molyneux strikes again. Een kleine week na release heeft hij zijn eigen nieuwe game 'Curiosity' zwaar gedist.
- En met recht, want de online game werkte niet door rotte servers.
- Om de shit te kunnen fixen, vraagt Molyneux om donaties. Anders kan hij de pracht van zijn game niet aan de wereld tonen.
- Dus je koopt een auto, dan zegt de verkoper dat ie rot is, en biedt hij aan hem te maken als je een mooi bedrag wil doneren.
- Gouden formule.
- De launch van Assassin's Creed 3 werd onlangs opgeluisterd met een puike fuif in een café aan de Dam in Amsterdam.
- Met als gevolg hordes toeristen die zich voor de rode loper vergaapten bij de binnenkomst van BN'ers.
- Maar ja, wie in Japan kent Do en Ben Saunders?
- Zeker weten dat die Jappen wel uit hun dak waren gegaan als ze tot het einde waren gebleven. Toen kwam K1-champ Temy Bonjansky nog even langs.
- Badr Hari was niet uitgenodigd. Er werd geen risico genomen gezien de vermeende link tussen gaming en geweld.

Games vol bugs



Patchen wordt de standaard

Het lijkt een nieuwe trend te worden: games ondanks de aanwezigheid van flink wat bugs gewoon uitbrengen en dan bij launch direct patchen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Afgelopen maanden lagen games als Medal of Honor: Warfighter, Assassin's Creed 3, FIFA 13, Resident Evil 6 (zie screen) en Need for Speed: Most Wanted in de schappen terwijl ze feitelijk nog niet af waren.

Volgens mij zijn Microsoft en Sony mede schuldig aan dit probleem. Xbox Live en SEN werken namelijk zo goed, dat patchen vandaag de dag een fluitje van een cent is. Tel daarbij op de enorme druk vanuit de publishers om grote games in het najaar in de winkels te hebben liggen en er wordt al snel naar de mogelijkheid van de patch gegrepen.

Het is daarbij goed te weten dat een developer ruim een maand voor de launch moet stoppen met werken aan de game omdat hij dan gedupliceerd dient te worden. En in die maand werken ze aan de patch. Je had de game dus ook een maand kunnen uitstellen, maar ja...

Wreck-It-Ralph

Film voor gameliefhebbers

Als gamer mag je de nieuwe Disney animatiefilm Wreck-It-Ralph eigenlijk niet missen. Het is één grote referentie aan videogames met citaten, inside jokes en bekende en minder bekende gamepersonages.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Wreck-It-Ralph draait op dit moment in de bioscopen en gaat over een gamepersonage (Ralph), die na dertig jaar de beukende bad guy gespeeld te hebben wel eens wat anders wil. Het resultaat? Hij gaat gamehoppen van de ene naar andere arcadekast, met alle gevolgen van dien.

De film is een ode aan het 8-bit tijdperk van de games maar ook aan gaming in het algemeen. Als je naar de film gaat, hou dan je notitieblokje in de aanslag en check hoeveel games en gamepersonages jij weet te spotten. En vergeet ook niet van de film te genieten trouwens....





Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



TOP 5 GAMES UIT LONDEN

Jan doet er alles aan om in de voetsporen te treden van Floortje Dessing. Hij vliegt zich suf en komt de laatste tijd na elke trip steevast terug met een 'reistape'. Wij vinden alles best Jan, zolang het maar bij reistapes blijft en jij er niet uit gaat zien als de transseksuele zus van Perkamentus.



www.pu.nl/top5londen



Wii U SPECIAL

De Wii U is eindelijk uit en voor de redactie was dat een prima reden om samen het testhok in te duiken om het ding uitgebreid te bespelen en erover te discussiëren. Er werd gevloekt en gejoeld als een stel loopse huismoeders in de overgang, en heel even leek het alsof we plezier hadden in ons werk.



www.pu.nl/wiiu



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

Waar was Sony dit najaar?

Het najaar is traditioneel hét moment om te pieken voor de industrie, de maanden om je beste game in de schappen te leggen. En iedereen deed dat... op één partij na: Sony.

Dit is geen bash-verhaal. Er is geen haat. Maar waar waren ze? PlayStation All-Stars Battle Royale is echt een leuk spel, maar het is niet van het gehalte Uncharted, Killzone, Gran Turismo of God of War. Wonderbook dan? Ook leuk, maar weegt dat op tegen Black Ops II, Halo 4 of Assassin's Creed 3? Nee toch? Hetzelfde geldt voor LittleBigPlanet Karting.

Ik snap 't niet. Sony speelt hier in mijn optiek echt gevaarlijk spel. Want het is nou niet dat het mega florissant gaat bij PlayStation. Hun console kan wel een boost gebruiken. En als men dat niet via een prijsverlaging doet, dan moet 't via de games.

Had het gekund? Ik denk van wel. Waarom moeten we zo lang wachten op een nieuwe Killzone of Gran Turismo? Omdat ze wachten op de komst van de PlayStation 4? Maar dat duurt nog zeker een jaar! En wie weet zijn er dan al heel wat gamers klaar met wachten en overgestapt naar de concurrentie...

Lekker onder de kerstboom

Cadeautips voor je vriendin

door Jurjen
twitter.com/JurjenT

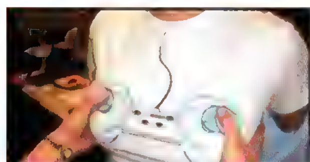
Deze Diablo 3-kousen houden de beentjes van je eigen Mistress of Pain deze winter lekker warm. En waarschijnlijk blijf je er zelf ook niet koud onder.



De makers van Angry Birds bewijzen zich wederom als meesters in product placement.



Het schijnt dat de fijne handligging van de Wii U-controller op dit model is gebaseerd.



Wie wordt er nu niet blij van een roze onderbroek? Het password is trouwens... eh... shit, wat was het password ook alweer?



"De Medal of Honor franchise kan na Warfighter wel eens klaar zijn."



De gevreesde analist Pachter windt er weer eens geen doekjes om

Niet te weerstaan

Halo Schatjes

door Jan
twitter.com/janmeijroos

Figurines, action-figures, statuettes; hoe je de poppetjes die onze favoriete gamehelden verbeelden ook wil noemen, ze blijven een vreselijk irritante moet-ik-hebben uitstraling bezitten. Er is dan ook geen PU-redacteur die z'n bureau niet vol heeft staan met poppetjes van z'n favoriete spelpersonages.

Nu hebben we de afgelopen maanden al heel wat Halo 4 merchandise voorbij zien komen, maar de Funko figurines zijn toch wel heel erg schattig. Ze zijn haast niet te weerstaan. Moet. Sterk. Zijn. Niet. Op. Bestellen. Drukken. Genoeg. Troep. In. Huis. Verzetten. Vermannen. Niet. Klikken. Niet.... Aarrghl. Te laat. Check: www.funko.com/#/work/



Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



BLACK OPS II: LAUNCH PARTY

Call of Duty: Black Ops II werd natuurlijk niet gelanceerd vanuit een smoezelig kroegje met gehaakte tafelkleedjes. Nee, de hele HMH was afgeladen met gamers, BN'ers en artiesten, en men speelde het eerste Black Ops II toernooi óóit. Wij maakten er een verslag van, dat overigens ook door Veronica werd uitgezonden.



www.pu.nl/bo2

LITTLE CHICKEN game company

OP BEZOEK BIJ

SPELONTWIKKELAAR LITTLE CHICKEN

Little Chicken is een van de grootste, oudste en succesvolste spelontwikkelaars in Nederland. 'Helaas' maken ze geen zuivere entertainmentproducten maar games die op een bepaalde manier nuttig zijn. Toch wilde Jurjen dit bedrijf wel eens bezoeken. En hij werd aangenaam verrast.



RAVELEIJN

*Dat ze bij Little Chicken best een fraaie RPG kunnen bouwen, bewijst Raveleijn, een game die het bedrijf in opdracht van de Efteling maakte. Je kunt de game gratis spelen op **Raveleijn.nl**.*

Kort na binnenkomst in Little Chickens onbescheiden optrek, een Amsterdams herenhuis met hoge plafonds dat vroeger een advocatenkantoor was en zelfs een aardig tuintje heeft, krijg ik een witte iPad 3 in handen gedrukt met daarop een nog geheim spel dat in 2013 verschijnt.

Met vingervegen blader ik door een comic die in een racespel verandert. In first-person perspectief bestuur ik een schietende motor door omgevingen die sterk lijken op die van de miskende Wii-klassieker Mad World, dus zwart-wit met wat spatjes rood. Ik knal tegenliggers aan gort en kan met de beste wil van de wereld geen nut ontdekken. Dit is zuiver entertainment. Toch?

"Dat klopt", bevestigt Yannis Bolman, een van de vier mensen die Little Chicken elf jaar geleden heeft opgericht. "Maar de opbrengt gaat wel naar een goed doel."

Toevallig

Little Chicken maakt zogenaamde serious games: spellen die nuttig zijn, waar je iets van kunt leren. Bijvoorbeeld hoe je een apparaat moet bedienen of een patiënt moet opereren. Waarom niet gewoon entertainment?

"Het is een beetje zo gegroeid in de loop der jaren", zegt Yannis. "We zijn begonnen met advergames, bijvoorbeeld voor Sportlife. Dus games die de boodschap van een merk moeten overbrengen. Daar werden we steeds beter in en steeds bekender mee. En zo zijn serious games min of meer toevallig onze belangrijkste markt geworden. Maar ons voornaamste doel is en blijft gewoon het maken van leuke spellen."

Michiel Sala, een van de andere oprichters van Little Chicken, kijkt er toch wat anders naar. "We worden er

DE ONTDEKKER

Spelen blinden en slechtzienden ook videogames? Wel als het aan Little Chicken ligt.
In samenwerking met de Groningse studio Mad Multimedia maakten ze het Wii-spel 'De Ontdekker en het Mysterie van de Diamanten Scarabee', een avonturenspel dat blinden en slechtzienden samen met 'ziende' kinderen kunnen spelen.
Het spel wordt deels met de Wii-afstandsbediening en deels met het Wii Balance Board bestuurd. Dat laatste is niet voor niets: het stimuleert de doelgroep een beter evenwichtsgevoel te ontwikkelen. Dat de graphics weinig bijzonder zijn, maakt de doelgroep natuurlijk niet uit, die laat zich (vooral) sturen door gesproken aanwijzingen en geluid.
De Ontdekker werd tijdens de Dutch Game Awards als Best Serious Game beloond met een heuse plexiglazen uil (zie ook het verslag elders in deze PU).





Michiel: "Ik vind het toch ook wel belangrijk dat onze spellen een bepaald nut hebben, iets bijdragen aan de wereld."

uiteindelijk ook gewoon gelukkiger van dat we games maken die niet alleen heel erg vet zijn, maar er ook toe doen."

Spel voor blinden

Michiel vertelt over 'De Ontdekker', een Wii-spel dat ze maakten voor blinden en slechtzienden (zie kader). Op internet staat een fragment van het Jeugdjournaal waarin je ziet hoe blinde en ziende kinderen het spel samen spelen en er enthousiast over vertellen. Het spel wordt deels met een Wii Balance Board bestuurd, wat de doelgroep helpt bij het verbeteren van hun evenwichtsgevoel.

Michiel: "Dat zo'n spel op die manier echt een toegevoegde waarde heeft, daar haal ik persoonlijk toch wel de fun uit, en dat geldt volgens mij voor heel veel mensen hier."

Yannis: "Maar dat sluit niet uit dat we ooit nog eens een puur entertainmentproduct gaan maken. Onze passie is het maken van games. En onze kracht is dat we heel goed zijn om zo'n game toegevoegde waarde te geven, bijvoorbeeld om een boodschap over te brengen."

Ik knik en stel vast dat ze qua serious games toch wel de grootste en beste van Nederland zijn. Yannis, lachend: "Dat zul je ons niet horen zeggen."

Met z'n allen

Er volgt een wandeling door het herenhuis met drie etages vol werkende jongens en meiden. Op de muren zitten stickers van gele kuikens die elk een van de werknemers uitbeelden. "Die hebben we vorig jaar gemaakt voor een groot feest dat we hier gaven, om ons tienjarig bestaan te vieren."

Verder: nette bureaus, hier en daar een gewonnen award of halfdode plant, filmposters, action figures en voornamelijk jonge mensen die trots laten zien waar ze mee bezig zijn: 2D, 3D, hardcore, technisch, wreed, kindvriendelijk, sterk uiteenlopende dingen. "De meeste werknemers komen hier als stagiair binnen. Als ze goed zijn, mogen ze blijven. En ze moeten natuurlijk gek zijn op games."

Misschien komt het door de idiote naam 'serious games' dat ik me een suffe bedoening had voorgesteld. In plaats daarvan is de sfeer in het grote kleine-kippenhuis eerder aangenaam huiselijk, vol passie en - hoe zeg ik dit zonder al te zoetsappig te klinken - vriendelijker en menselijker dan binnen de muren van de meeste andere gamestudio's die ik bezocht.

"Bij Little Chicken maken we de games echt met z'n allen. Als vormgever of stagiair kun je ook ideeën aandragen voor de gameplay, bijvoorbeeld."

Games als medicijn

Terug in de vergaderruimte vertellen Yannis en Michiel over hun nieuwe spel Craft Mechatronica, waarmee scholieren leren om metaalbewerkingsmachines te bedienen. Als ze genoeg ervaringspunten hebben verdiend, kunnen ze die gebruiken om een achtbaan te bouwen. Ik vraag: "Is het gewoon een aanname dat zo'n spel helpt daar beter in te worden, of is dat ook bewezen?"



weetje · weetje

Tomas Sala, de broer van Michiel en tevens een van de vier oprichters van Little Chicken, maakte in zijn vrije tijd de populaire Skyrim-mod Moonpath to Elsweyr, die inmiddels ruim 300.000 keer is gedownload.

"Dat is zeker bewezen", zegt Yannis. "Uit onderzoek blijkt dat de leerlingen die het spel speelden de informatie beter hebben vastgehouden dan de mensen die dat niet hebben gedaan."

Michiel zegt dat het onderzoek naar het effect van dit soort spellen sowieso heel gedegen wordt gedaan. "Het is niet zo van, we maken een spel, en god zegene de greep. Wat momenteel bijvoorbeeld serieus onderzocht wordt, is het spelen van bepaalde games voor een mogelijk remmend effect op de ontwikkeling van ziektes als Alzheimer en Parkinson. Dat zou betekenen dat in de toekomst games kunnen worden ingezet als medicijn. Als dat zo is, kan deze kant van games nog wel groter worden dan de entertainmentkant. Om het maar eens een beetje extreem te stellen."

Toekomst

Over de toekomst gesproken: hoe zien de mannen de toekomst van Little Chicken? Wat doen ze bijvoorbeeld over vijf jaar?

"Dan maken we in ieder geval nog steeds games die we zelf leuk vinden," zegt Yannis. "Dat is mijn belangrijkste voorwaarde."

Michiel: "Ik zou de helft minder games willen maken, maar met die games dan nóg meer de diepte in. Alles nog vetter maken en daar internationaal succes mee halen."

Het is even stil. Ik kijk Michiel aan en zie dat hij nog iets wil zeggen. Zoekend naar woorden komt het eruit. "Kijk, hoe klein het ook is, ik vind het toch ook wel belangrijk dat onze spellen een bepaald nut hebben, iets bijdragen aan de wereld. Of klinkt dat heel sappy?" ✖



Yannis: "Ons voornaamste doel is en blijft gewoon het maken van leuke spellen."



Little Chicken bestaat uit een heleboel mensen en een hond.



GEARS OF WAR JUDGMENT

Wouter **FLASHT Z'N GEAR**

De prequelitis (Wouter noemt het prequeltyfus) heerst dezer dagen en lijkt zo besmettelijk als de pest. Prometheus, The Hobbit, God of War: Ascension en de komende Rocksteady Batman; teruggaan in de tijd is hip. Ook Gears of War flashbackt met Judgment, maar toch zit er volgens Wouter toekomst in die game.

Ah, Gears of War... is het niet de ultieme vorm van gaming? Lawaaierig, kleurloos, gewelddadig, volgepompt met adrenaline en testosteron; deze shooterserie pompt digitaal lood zoals het gepompt dient te worden!
Het is het soort game waar ouders fronsend over mopperen: 'wat is dat voor een herrie?' Het is het kaliber spel waar vrouwen en vriendinnen minachtend over zeuren: 'moet je dat lelijke spelletje nou alwéér spelen?!' Het is het product waar je stiekem wel van snapt dat non-gamers het slecht trekken, maar dat zal je worst wezen. Want Locusts moeten nu eenmaal doormidden gezaagd worden en het is niet minder dan rechtvaardig dat Marcus Fenix nog één keer z'n kop van z'n romp geshotgunned krijgt, nietwaar?
Ja, Gears is inmiddels niets minder dan een videogame klassieker. Maar het woord 'klassiek' kan makkelijk geassocieerd worden met oud en voorspelbaar. Met begrippen als vastgeroest en tja, verleden tijd...

"Er staat meer op het spel dan je digitale eer en een ministukje e-penis."



Bert had er wat meer van verwacht toen Sletlana zei: "I'll blow you away!"

Back once again

Het is een soort déjà-vu om weer in het HQ van Epic in North Carolina te zijn. Dezelfde glijbaan, dezelfde huge-ass Unreal-pop en dezelfde Jacinto vergaderruimte waar ik twee jaar geleden ook was om Gears 3 gepresenteerd te krijgen.

De dagen zijn weer hetzelfde verdeeld (dag 1: MP, dag 2: Horde/OverRun en SP), opnieuw worden we in het zogenaamde 'Lab' gedumpt om onszelf een hersenbeschadiging te gamen en wederom lijken de werknemers van Epic meer lol met de MP te hebben dan wij journo's. Het enige verschil is dat ik niet in hetzelfde hotel als de vorige keer verblijf - het Sheraton, dat op vijftig meter afstand van Epic HQ ligt - maar eentje die daar gewoon letterlijk naast staat - het Hilton, twintig meter verder! Gelukkig was er destijds helemaal niets mis met die Gears 3-trip, maar toch lijkt deze herhalingsoefening een voorbode van wat ik van Judgment te zien krijg.



weetje weetje

Er zitten belachelijk veel skins in de Judgment MP: eentje waardoor het lijkt alsof je uit kolkende lava bestaat, eentje waarmee je van je gun een Spitfire gevechtsvliegtuig maakt, roze hippiestijl met bloemetjes, een skelet-skin; ik ben niet zo snel onder de indruk van velletjes, maar dit ruled.

COG vs COG

Ik laat de rode Garron Paduk, een ouwe gast vol littekens, van een dak af stappen, waardoor hij meters naar beneden flikkert en niet zonder schade op de grond terechtkomt. Ik tik op LB om een Stim granaat voor Paduks voeten te gooien, waardoor hij dankzij een genezend gas een paar extra kogels uit de Markza in de handen van de blauwe Sofia Hendricks tegenover hem kan koppen. Ik druk op Y om de Classic Hammerburst te wisselen met de krachtige Snub Pistol en schiet Sofia's hoofd aan stukken, waarna ze onmiddellijk doodgaat. Dan ren ik naar de blauwe cirkel die zich in een scheepscontainer bevindt, wacht tot deze rood wordt, waarna de punten voor het rode team toenemen.

En ja, ik weet zeker dat ik Gears of War multiplayer speel... Maar dit is een veel snellere versie dan de klassieke console-multiplayer waar vrijwel elke Xbox-bezitter menig plezierig uurtje in geïnvesteerd heeft. Ammo wordt nu automatisch opgepakt, Down But Not Out (het bekende GoW-gegeven dat wanneer een speler neergeschoten wordt, hij nog gered kan worden door een medespeler - mits hij niet aan stukken geëxplodeerd is) is weg, je kunt tussen je twee wapens wisselen met de Y-knop en granaten gooien met een tikje op LB zo, floppa, in iemands smoel (letterlijk, want een frag grenade die niet eerst stuitert, zal op je slachtoffer blijven plakken als Harley aan The Joker).

Allemaal flinke aanpassingen die bedoeld zijn om het tempo z'n aars in de fik te steken. Maar was Gears niet juist zo bijzonder omdat het net even wat lomper, trager en relaxter was dan al die andere multiplayer shooters?

Bloody, Fucking Gears

Online 'Gearsen' in Judgment is anders; helemaal als je het nieuwe Free for All speelt en de bloedorgie sneller en overweldigender is dan de vorige drie delen bij elkaar. Maar 't blijft gelukkig herkenbaar allemaal, en je zult dan ook zeker baat hebben bij je nog aanwezige Gears-skills. Per slot van rekening knalt een Gnasher nog steeds op vrijwel dezelfde manier hoofden van rompen en blijft cover zoeken een belangrijk deel van de actie... Eh, behalve dan in het gestoorde Free for All, maar zo'n potje zal ik persoonlijk straks niet zo vaak opstarten.

Het team was zeer content met hun rookmelder.

Er werden op Judgmint Day gratis monsters uitgedeeld.

Ik was veel meer geëntertaind door de reïncarnatie van mijn favoriete mode uit Gears 1, Annex, dat nu samengesmolten is met King of the Hill om herboren te worden als Domination. Hierin moeten twee teams (Red vs Blue) drie ringen op vaste locaties veroveren om punten te vergaren, en dit resulteert in de georganiseerde, bloederige chaos die we gewend zijn van Gears of War. Of was je alweer vergeten dat er bijna geen game bestaat die zo royaal met lichaamsdelen en bloed rondsmijt als Gears of Fucking War?

Slecht nieuws

Na een half dagje te hebben gefragged als een idioot in Het Epic Lab, was mijn angst voor een herhalingsoefening al redelijk weggeveegd, wat een 'Wouter de Happy Gamer' tot gevolg had.

"Dit lijkt verre van een herhalingsoefening te worden."

De volgende dag kwam echter het slechte nieuws: er zit geen Horde mode meer in Judgment. Inderdaad, daarvan mag je gerust zeggen 'bij de Baard van Adam Fenix, zulks een teleurstelling zal niet eenvoudig te verwerken zijn!'

Ha, maar gelukkig heb ik u bij de neus gevat, beste lezer, want in plaats van de Horde mode kent Judgment iets VEEL FUCKING AWESOMER!!! Het heet OverRun en het is misschien wel het meest logische wat Epic ooit gecreëerd heeft, simpelweg door te luisteren naar hun fans. Want wat als je dat geinige, maar lichtelijk overbodige extraatje Beast mode nou gewoon samenvoegt met Horde? Als je afwisselend met de Locust en met de COG speelt, waarbij die laatste altijd verdedigt en de lelijke Aardmannen Freakshow altijd aanvalt? Nou, ik zal als een of andere irritante leraar mijn eigen vraag beantwoorden: dan krijg je iets BÉ-JOE-TIE-VOELS!



weetje weetje

De Big Bad (Buffy-begrip, betekent eigenlijk de grote antagonist) in Judgment is Karn: een zombie-grub op een enorme, krabachtige spin.

weetje weetje

We hebben door de jaren heen nog niet zoveel van de fauna op Sera gezien, maar in Pork Chop's Butcher Shop op de MP-map Streets, heb ik nu een varken gespot. Dus, dan weet je dat...



Verdedig de butplug

OverRun: een vijf tegen vijf, class en objective based feest van dood en verderf.

Speel je met je team aan de kant van de COG, dan moet je op een uit drie gedeelten bestaande map, twee afgesloten E-holes (ja, dat klinkt pr0n-achtig obsceen, maar het zijn die gaten in de grond waar de Locust uit komt kruipen, weet je nog) en een generator verdedigen.

De grote verrassing daarbij is dat je aan het begin van elke ronde en elke keer dat je sterft, moet kiezen uit vier verschillende klassen: Garron de scout (die op hoger gelegen platformen kan klimmen en vanaf daar lekker kan snipen, maar ook met Beacon grenades de positie van vijanden kan verraden om hen tegelijkertijd te verzwakken), Cole de soldier (die zware wapens meetorst en ammo kan uitdelen), Sofia de medic (het verzorgende type, zoals een vrouw betaamt *cliché-alarm gaat af*) en Baird de engineer (die sentry guns kan neerplanten en fortifications kan repareren, maar die laatste niet kan bouwen).

Dit YMCA-achtige team moet het vervolgens een bepaalde tijd uithouden tegen de aanstormende horde Locust, die uit verschillende vadsige freaks bestaan. Want dat is waarom we van die malle Locust houden, toch!?

Horde Freaks

Het aanvallende team in OverRun werkt praktisch hetzelfde als in Beast mode: je kunt eerst kiezen of je aan de slag wil met een ontplofbare Ticker (kan granaten eten voor extra explosie power en kan fortifications mollen), de aapachtige Wretch (kan, net zoals je moeder, vijanden stunnen met een gil en over fortifications springen), de op een Britse hooligan lijkende Grenadier (bewapend met Gnasher, Lancer en Grenades) of de volbloed mafkees Kantus (bewapend met de Classic Hammerburst en in staat om z'n maten te genezen).



Als je team wat punten heeft verzameld door dingen te mollen en COG's te killen, dan kan het Locust-circus uitgebreid worden met de gloednieuwe Rager (in bezit van het versche wapen de Breechshot en in staat om tijdelijk in Rage mode te gaan, waardoor ie in een soort Red Hulk verandert), de mega-facehugger genaamd Corpser (gepantserd als een malle en kan zichzelf onder de grond graven om wat health terug te krijgen of gewoon om nietsvermoedende COG'jes zich de tering te laten schrikken), de gloeigeaarste Serapede (gif spugende, bijtgrage duizendpoot uit de hel) of de 'getting medieval on your ass'-Mauler (plet schedels met z'n enorme strijdvlegel en een nieuwe draaifunctie op z'n schild waarmee ie kogels kan weerkaatsen en mensen kan blenden).
Met dit bonte gezelschap is het dolle pret om te verpulveren en te pletten, dat kan ik je wel vertellen!

Overspoeld

In OverRun is het verdedigen als COG zijnde meestal een kwestie van zo snel mogelijk fortifications repareren, Tickers in hun reet schoppen voordat ze in de buurt van de objective komen, hard naar je teammates schreeuwen van welke kant de meeste tegenstand komt en zachtjes gebedjes prevelen. Want het voelt echt alsof je vecht tegen een enorme overmacht en er meer op het spel staat dan alleen je digitale eer en een ministukje e-penis.
Als er eenmaal een Serapede of een Corpser je basis binnendringt, dan is het net alsof een hele lelijke, gespierde gast die je nog nooit eerder hebt gezien je slaapkamer inwandelt, terwijl je in bed ligt! Als een kudde Tickers zich op je net gerepareerde laser-barricade storten, dan is het alsof iemand op je Lego gaat staan. Het enige nadeel ten opzichte van Horde in Gears 3, is dat OverRun beduidend kleinschaliger is en er dus nooit een huge Brumak met raketwerpers op z'n rug de zon zal blokkeren.



weetje weetje

Gib kills scoor je als je iemand helemaal aan stukken schiet of gooit (met granaten). Gib staat voor 'giblets', wat zoveel betekent als 'ingewanden' of 'alles aan een stuk slachtvee dat je liever niet opeet'.

weetje weetje

Na een potje Judgment MP kan je Epic Points kopen waarmee je je XP kunt verdubbelen. Een sneaky verleiding die waarschijnlijk moeilijk te weerstaan is als je exceptioneel gepwnd hebt.



Voor de rest lijkt deze mode fenomenaal te worden, ook als je aan de kant van de Locust speelt, je als Ticker een granaat opslokt en je jezelf door een Grenadier precies op de Generator laat schoppen.
Gears of War: Judgment: 60 euro. Jaartje Xbox Live: 60 euro. De verbaasde kreten van je buddies op het moment dat je met zo'n übertactiek het potje wint: onbetaalbaar.

Vijftien jaar eerder

Hoewel Horde mode weg is, is deze manier van Gears of War spelen niet helemaal verdwenen in Judgment. Want de wereld van Gears is



Het debuut van Fernando Torres in Gears of War was geen succes. Zelfs van dichtbij schoot hij nog mis.

Dankzij een lading springstof werd het hordelopen ineens een stuk makkelijker.



Het zag er tentakelig uit toen het monster uit z'n dak ging.

danig opgeschud, flink behandeld met de mattenklopper en heeft vervolgens een tijdje aan de lijn gehangen om uit te waaien; iets wat voor alle pijlers van de game geldt.
Je zou het bijna vergeten, en na al het MP-geweld boeide het me eerlijk gezegd amper meer (anders dan in Halo, heb ik de campaigns in Gears altijd ondergeschikt gevonden aan het online-gedeelte) maar ook Judgment heeft natuurlijk een verhaal te vertellen.
Daarvoor gaat Epic terug in de tijd, naar een Baird met een frisse, blozende smoel en naar wat hij allemaal uitvrat zo'n dertig dagen na E-day: de dag waarop de planeet Sera openbrak en monsterlijkheid het aardoppervlak begon op te vreten.
Anders dan in de vorige delen, is alle ellende en destructie in Judgment dus nog nieuw. Steden branden nog, de lijken in de straten zijn vers en vele winkels ongeplunderd. In deze oude maar nieuwe omgeving, waarin meer ruimte is voor detail en niet alles zo bruin hoeft te zijn als de vergane pracht uit voorgaande games, wordt een wat kleinschaliger verhaal verteld. Over ene Baird en Cole in tijden toen ze nog niet gedickwhipped waren door Marcus...

De Drie Sterren

De Locust rammen op de deur en een teller loopt af. Ik heb nog een halve minuut voordat de kontlelijke helletroepen de ruimte binnen zullen stormen en dus moet ik onze favoriete Thrashball-speler heel rap een drietal Sentry's zo tactisch mogelijk laten plaatsen. Ik moet deze positie namelijk koste wat 't kost verdedigen, want ja... anders kom ik niet verder in het spel, hè!



weetje weetje

GoW:J maakt gebruik van het Smart Spawn System (S3). Klinkt bijdehand, maar betekent gewoon dat je niet snel dezelfde vijanden tegen zult komen als je een (gedeelte van) een missie een keer opnieuw moet doen.

weetje weetje

Als je een shield wil gebruiken, dan kan je ook zonder problemen een Lancer of een Hammerburst in je andere hand stoppen. Reken maar dat die dingen dus veel vaker gebruikt gaan worden!

weetje weetje

De Horde-achtige missies in de campaigns van Judgment heten Dynamic Defense scenario's.

Als de vijanden eenmaal doorgebroken zijn, knokken Cole's metgezellen net zo kranig mee als hijzelf, terwijl ik steeds met een half oog de drie sterren bovenin het scherm in de gaten houd. Die moet ik simpelweg vol krijgen, zo ben ik nou eenmaal aangelegd in m'n neurotische kop.
Drie golven lang wordt er dapper verdedigd en aan het einde van de strijd verschijnt er een scherm in beeld waarop ik kan zien dat ik de felbegeerde drie zilveren sterren in de wacht heb gesleept en waarom. Allerlei stats zijn zichtbaar: hoeveel tijd ik in cover gezeten heb, hoeveel perfecte active reloads ik gehaald heb, de hoeveelheid grenade kills, long range kills, close range kills, Gib kills (zie weetje); het is een walhalla voor de cijferneukende Wards van deze wereld.
Dan een cutscene: Baird en consorten staan in een rechtszaal en blikken terug naar de reden van hun terechtstelling. Als de gameplay zich weer voortzet heb ik niet langer Cole, maar ene Sofia Hendrick onder de knoppen. Ik laat haar naar een groot, rood Gears-icoon op de muur lopen, druk op X en krijg een zogenaamde Declassified Testimony voorgeschoteld. Accepteer ik deze, dan maak ik het mezelf een stuk moeilijker, maar is de kans dat ik de bizar aantrekkelijke drie sterren vul, aanzienlijk groter.
En ja, ik weet zeker dat ik Gears of War singleplayer speel... Maar dit is Judgment en dat lijkt verre van een herhalingsoefening te worden. ★

WORDT VERVOLGD IN DE REVIEW

VERWACHTING ***WOUTER:***

Ik dacht dat ik wel weer effe klaar was met het viriele, opgeblazen Gears of War met z'n Amerikaanse geblaat, maar Judgment is veel subtieler, afwisselender en sneller. Samen met Baird en Cole is de hele franchise frisser en jonger geworden. Who needs Cliffy!?

- + OverRun: het logische duivelsgebroed van Beast en Horde.
- + Snellere, soepelere multiplayer.
- + De Campaign is flink onderhanden genomen...
- − ...wel om het kwartier onderbroken met statistieken.

SHOOTER
EPIC / MICROSOFT
19 MAART 2013

CRYSIS 3



Koopkrachtvermindering. Hogere zorgpremie. Omvallende banken. Massaontslagen. Crisis is niet leuk... behalve als het om Crysis gaat, en helemaal nu deeltje 3 zich aandient! Want volgens Jan wordt dit de vetste shooter die er begin 2013 te spelen valt.



Ergens snap ik het wel dat Crysis 3 tot nu toe slechts met gematigd enthousiasme wordt ontvangen. Iedereen die de game ziet en speelt op beurzen vindt het allemaal dik okay, maar op een of andere manier weet de titel (nog) geen blijvende indruk achter te laten. Onterecht wat mij betreft, want zowel technisch als inhoudelijk vind ik de franchise enorm interessant.
Als PC-junkie van origine heb ik Crysis al vanaf het eerste deel in de smiezen. Deel 1 was grafisch niet minder dan een revolutie en z'n tijd ver vooruit. Zelfs bakbeesten van computers gingen zweten om alle grafische toeters en bellen aan te kunnen. De setting 'Ultra High' was voor maar weinig PC-bezitters weggelegd.
Crytek ontwikkelde de game dan ook zonder enige concessies te doen. Het was alles of niets. En dat gevoel van 'leuk, maar mijn PC kan het spel toch niet aan' is altijd een beetje aan de serie blijven kleven.

Stedelijk regenwoud

Die houding veranderde enigszins bij Crysis 2, aangezien die ook voor console verscheen. Uitgever Electronic Arts is nooit zo van de 'exclusieve platformerij', maar leunt meer richting de tegelwijsheid 'hoe meer zielen, hoe meer vreugd' (lees: hoe meer cash er kan binnenkomen).
Crysis 3 komt ook weer uit voor PC en consoles en ziet er in beide gevallen weer likkebaardend lekker uit. De PC zal opnieuw beeldtechnisch fikse voordelen behouden maar als consolegamer hoef je je zeker niet gepiepeld te voelen.
Daarbij vind ik de setting goed gekozen. De jungle van Crysis 1 en de urban setting van deel 2 komen prachtig samen in dit voorlopig laatste deel (zie kader). New York - of wat daar nog van over is - is veranderd in een Urban Rainforest, en dat is natuurlijk niet zomaar gebeurd. De C.E.L.L. Corporation, je kent ze nog wel, heeft verschillende grote steden in de wereld overkoepeld met Nanodomes. Oorspronkelijk was deze vinding bedoeld om de mensheid te beschermen tegen de buitenaarde Ceph, maar de boel is een beetje uit de hand gelopen. Bovendien heeft C.E.L.L. zo zijn eigen plannetjes met de Nanodomes, weg te schrijven onder het kopje 'wereldheerschappij'. De boefjes.

Composite Bow

Je kruipt in de huid van Prophet en die heeft nog een appeltje te schillen met C.E.L.L. aangezien deze organisatie hem jarenlang gevangen heeft gehouden.
Daarnaast verschijnen de aliens natuurlijk weer ten tonele en zo word je feitelijk op twee fronten belaagd. Tegelijkertijd knokken de C.E.L.L.-troepen ook tegen de buitenaardse bastards en vice versa, hetgeen voor een spannende driehoeksverhouding zorgt.
Prophet ontpopt zich als een ware Stallone uit First Blood waarbij the hunted zelf de hunter wordt. Hoewel... Rambo 2 is misschien een betere vergelijking want de pijl en boog speelt een cruciale rol in de gameplay en staat niet voor niets prominent op het packshot van de game.
Dit nieuwe wapen geeft je, samen met je nanosuit (waarmee je nog steeds kunt cloacken), een machtig gevoel van fucken met de tegenstander. In cloack kun je namelijk nog steeds pijlen afschieten. En dan heb ik het niet over houten twijgjes waar je zelf met je zakmesje een puntje aan snijdt, maar over hyper-

> "DE SETTING IS GEWOON BRILJANT BEDACHT."

GRATIS GAMES

Ontwikkelaar Crytek bevindt zich in een overgangsfase. Het bedrijf maakt nog slechts drie 'ouderwetse' boxed' products en gaat zich daarna volledig richten op Free To Play.
Men is momenteel druk bezig met Homefront 2, de first-person hack & slash Kinect-game Ryse en het hier beschreven Crysis 3. Daarna is het dus PC-only en gratis-om-te-spelen wat de klok slaat voor de Duitse ontwikkelaar.













moderne (explosieve) pijlen die je met je Composite Bow afknalt. Het blijkt al snel een heerlijk en effectief wapen waarmee je strak, snel en ongezien heel wat vijanden uit beeld veegt.
De Composite Bow past ook helemaal bij het urbane regen woud-thema waarbij je in de stadse natuur overleeft en jaagt. Je zou bijna denken dat hier heel goed over is nagedacht. Sorry, dat was te cynisch.

Zandbak

Naast het stoeien met pijl en boog, kent de game een keur aan wapens. Dat, in combinatie met de vele open omgevingen die je tussen de krappere, dichtbegroeide stukken tegenkomt, geeft je een heerlijk sandbox gevoel waarmee de triggerhappy spelers helemaal los kunnen gaan.
In de meer open stukken is er geen vaste route en kun je helemaal zelf bepalen hoe je te werk gaat. Ook hier staat het krachtige nanosuit natuurlijk tot je dienst.

Maar je kunt het spel desge wenst ook jagend in cloack spelen, want er zijn altijd muurtjes, bomen, omgevallen pilaren of prachtige watervallen waar je je in of achter kunt verschuilen. Crysis 3 geeft je op die manier vele mogelijkheden om je eigen favoriete speelstijl te kiezen en dat beviel me wel. Bovendien gaat je munitie een keer op, dus zal je sowieso moeten wisselen tussen wapens.

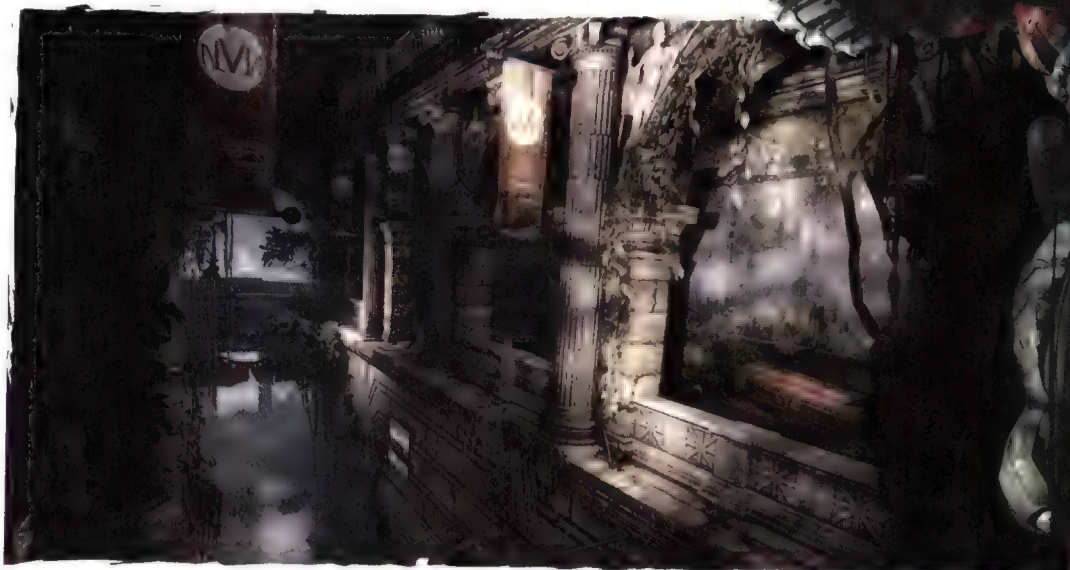
Multiplayer

Ook in de multiplayer komt het jachtelement terug en wel in de Hunter modus. Twee spelers zijn jager en de rest van de spelers is prooi, maar dan wel prooien die ook op de jagers jagen. Heb je een jager gedood, dan word je zelf een jager. Enzovoorts. De jager die de meeste kills maakt, of de prooi die het langst in leven is gebleven, wint.
De jagers hebben als voordeel dat ze als enige kunnen cloacken en zo'n dikke boog bij zich hebben. Zowel de jagers als de prooien moeten samenwerken om als beste uit de bus te komen. De rollen wisselen echter steeds en dat levert een hele leuke dynamiek op.

Best of both worlds

Of de multiplayer, ondanks de originele insteek, echt potten zal gaan breken, is nog maar de vraag, maar wat betreft de singleplayer beginnen mijn hebberige handjes al aardig te jeuken.
De pijl en boog is het beste wat Crysis 3 had kunnen overkomen en de setting is gewoon briljant bedacht. Het ziet er naar uit dat de makers het beste van twee werelden in het derde deel verenigd hebben.







weetje • weetje

Ken je Free Radical nog? De studio achter o.a. TimeSplitters werd in 2009 gekocht door Crytek en omgedoopt tot Crytek UK. Ze werken momenteel aan de multiplayer van Crysis 3 en aan Homefront 2.


538
JINGLE
BALL 2012

TOP TIEN

OPVALLENDSTE GAMEMOMENTEN VAN 2012

Voor Graddus was het een bewogen jaar. Hij trad toe tot de elite der PU-redacteuren, maar er gebeurde nog véél meer. Onze Amsterdammer selecteerde zijn tien meest in het oog springende gamemomenten van 2012.

10 De constante buzz rondom GTA V

Inmiddels is duidelijk dat GTA V lente 2013 verschijnt. Het grootste deel van het jaar wisten we echter helemaal geen ene fuck over Rockstars nieuwe sandbox. De hype was er niet minder om; de buzz ging through the roof. Ongekend.

9 Headshot in Sniper Elite V2

Fjiiieeeeuuutwww... FLATS!!! Met één welgemikt schot, laat ik de schedel van nazi nummer 427 als een overrijpe tomaat uiteen spatten. De X-ray cam brengt alle gruwelijkheid übergedetailleerd in beeld. Sniper Elite V2 was zeker niet de beste game van 2012, de kills waren wél het bruutst!

8 Het voorlopig floppen van de Vita

Het was niet alsof Sony niet gewaarschuwd was. De opmars van tablets en smartphones markeerde een aardverschuiving op het gebied van mobile gaming. Een gebrek aan topgames en andere USP's, zorgden voor een vooralsnog floppende Vita.

7 Het spelen van Journey

Halverwege vorig jaar was daar ineens Journey. Een sprookjesachtige game die de hele discussie over of games ook kunst kunnen zijn weer deed oplaaien. Hoe het ook zij, in Journey beleefde ik de trip van mijn leven. En dat zonder drogerende middelen.

6 De terugkeer van Hitman

Zes lange jaren zaten er tussen Blood Money en Absolution. Gelukkig keerde de kale killer in 2012 terug en dat deed hij in stijl. Fokking hell, wat is Absolution bad-ass! Het stealthgenre dood? Hitman en Dishonored bewijzen van niet.

5 De slechte cijfers voor MoH: Warfighter

Ward gaf de nieuwe Medal of Honor een 50, en ook andere media waren nauwelijks te spreken over Warfighter. Generiek, verwarrend en cliché, zo luidde de voornaamste kritiek. Zijn we in 2012 dan toch moderne oorlogsshooters-moe geworden?

4 Mass Effect 3-fans die ander einde eisten

Dat de fans van Mass Effect betrokken zijn, was bekend. Dat ze de macht hadden om BioWare te dwingen een ander einde aan de trilogie te breien, was desalniettemin opmerkelijk. What's next: Star Wars-fans die een wederopstanding van Darth Vader eisen?

3 De aankondiging van Modern Warfare 4

Daaaaamn, die had echt niemand zien aankomen... Ahum.

2 Judge Ed op de E3

Wat krijg je als je de grootste collectie baklappen op deze planeet een week opsluit in een villa tijdens de E3? Epische gamejournalistiek onder andere, in L.A. gepersonificeerd door Judge Ed, het alter-ego van onze eindbaas. Helaas was ik er zelf niet bij. In 2013 wellicht?

1 Lancering van het nieuwe PU.nl

Hét gamemoment van 2012 was natuurlijk de lancering van het kakelverse, knisperend kekke en compleet gerestylde PU.nl. De website van dit prachtblad schopte al kont, maar het nieuwe PU.nl slaat alle andere gamesites definitief K.O.!

ALIENS COLONIAL MARINES

HORROR IN HADLEY'S HOPE

Hadley's Hope - 158 inwoners. De plek waar Wouter ternauwernood ontsnapte aan bloeddorstige Xenomorphs. Oh ja, hij speelde er ook nog een of ander spelletje genaamd Aliens: Colonial Marines...

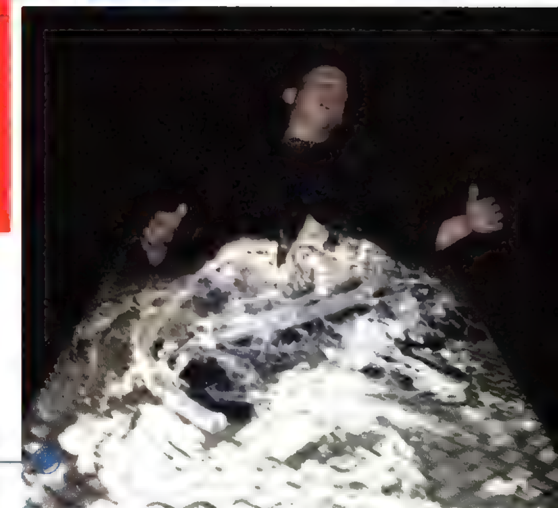
IN HADLEY'S HOPE MAAKT U NIEUWE VRIENDEN!

Voelt u zich eenzaam? Lijkt de wereld soms leeg en vijandig? Heeft u het gevoel dat niemand geïnteresseerd is in dezelfde dingen als u, zoals wapens, sigaren en op schouders gemonteerde zaklampen? In ***Hadley's Hope*** kan iedereen vrienden voor het leven maken, ja, zelfs u!
Hele legers aan mariniers uit de ruimte staan voor u klaar om het u naar de zin te maken. Vriendelijk, behulpzaam personeel dat altijd klaar staat voor een fotomoment of gewoon een goed gesprek. Het is maar net wat u nodig heeft...

HADLEYS HOPE POP. 158

HADLEY'S HOPE: VOOR HET AVONTUUR...

Hier bij Sega geloven we in het vermaken van de mens. We geloven in entertainment, in plezier voor jong en oud. En als dit niet lukt op digitale wijze, dan proberen we het graag op andere manieren.
Zo kwam Hadley's Hope tot stand; een bolwerk van thematisch vermaak, met als belangrijkste pijler zonder twijfel het Live Action Horror Aliens Avontuur! Een groot gedeelte van Hadley's Hope hebben we speciaal ingericht voor dit zinderende spektakel, waarin de nietsvermoedende bezoeker de stuipen op het lijf gejaagd wordt!
U moet eerst de bijbehorende papieren ondertekenen waarin duidelijk wordt aangegeven dat Sega en de zijnen geen verantwoordelijkheid dragen voor dodelijke schrik of eventuele verwondingen, om vervolgens een inleidend verhaal te krijgen van een ruimtemarinier die hoogstwaarschijnlijk zal overkomen als een dikke dwaas, waardoor de verwachtingen meteen omlaag geschroefd worden.
Maar dan zullen ware acteurs de honneurs verder waarnemen en zal u verrast worden door de ernst waarmee deze parttime sterrensoldaten hun taak op zich nemen. Met harde, drillinstructor-achtige woorden wordt u van kamer naar kamer gejaagd en in het eerste vertrek wordt u begroet door niemand minder dan Bishop... althans, op z'n minst de helft van hem. Let op de details van de ***witte androïden-ingewanden*** en de overtuigende manier waarop onze Bishop zijn robotmaniertjes aan de toeschouwers overbrengt!
Een kamer verder, en u ziet een desperate ziel die op het punt staat te bevallen van een Xenomorph, vervolgens bent u er getuige van hoe de mariniers die u vergezellen bijna overrompeld worden door een onverwachte aanval van ruimtewezens, waarna u een door alienzuur ***verminkte soldaat*** ontmoet. Dit alles wordt benadrukt met oorschelpverbrijzelende geluids- en lichteffecten. Och, was de game maar een vergelijkbare ervaring! Hey, wie zei dat!?
Als alle angst en schrik voorbij lijken te zijn, bereikt deze realtime sensatie zijn climax met een overweldigende finale waarin uw begeleider, waar u inmiddels een hechte band mee heeft gesmeed, weggenomen wordt door zo'n akelige buitenaardse! Wij hopen dat u hierna nog leeft zodat u ook nog van de overige faciliteiten in Hadley's Hope kunt genieten!





BETAALBARE HOTELS OP LOOPAFSTAND

[illegible]

HADLEY'S HOPE:
EEN VIDEOGAME DIE U AL EERDER HEEFT GESPEELD

Naast alle fantastische evenementen, en zie dit alstublieft niet meer dan als een extraatje, bieden wij tevens de mogelijkheid om een ***videospelletje*** te spelen.
Hoewel deze Aliens: Colonial Marines qua innovatie overkomt als een product van voor de eeuwwisseling, ligt deze 'game' nog lang niet in de winkelschappen! En hoewel de 'gameplay' (de [illegible] die eigenlijk wel beter zou moeten weten: het in gamerskringen welbekende Gearbox Soft- [illegible]
Vond u de smerige, slijmerige Xenomorphs nog angstaanjagend na het zien van de [illegible] seerd zijn (het fenomenale Aliens) en na het overleven van het Live Action Horror Aliens Avontuur? Geen probleem: speel dit spel, waarbij u tientallen van deze buitenaardse schepsels dient neer te schieten, en u zult snel van uw angst af zijn!
Mocht u verveeld raken door het eindeloze **geschiet** [illegible] eens goed naar de zogenaamde 'graphics' [illegible] best realistisch uit, nietwaar?
[illegible]

HADLEY'S HOPE:
BIEDT DE BESTE MEDISCHE ZORG

Mocht er onverhoeds iets ergs gebeuren gedurende uw vakantie in Hadley's Hope - bijvoorbeeld tijdens het Live Action Horror Aliens Avontuur - dan wilt u natuurlijk niet pijnlijk wegkwijnen in dit wonderbaarlijke resort, hoe aangenaam uw laatste oogopslag dan ook moge zijn.
Vandaar dat onze laboranten en ons OEO-personeel (***Onderzoekers van Extraterrestriële Organismen***) volledig toegerust zijn om ook terrestriële wezens te behandelen. U kunt dus volledig zorgeloos van uw welverdiende rust genieten!
N.B. Wij zijn niet aansprakelijk als er zich parasitaire organismen nestelen in uw lagere ingewanden nadat u behandeld bent in onze kliniek.

BOEK SNEL EN BELEEF OP 12 FEBRUARI DE MEEST GRUWELIJKE DAG VAN UW LEVEN IN HADLEY'S HOPE!

PIKMIN 3



Vijf jaar na de eerste aankondiging wordt Pikmin 3 komende lente dan eindelijk gelanceerd. Een feit dat Pikmin-fan Jurjen aanzette tot mijmeringen over de geschiedenis van dit fenomeen. Hij bedacht zich dat Pikmin ooit is voortgekomen uit de drang van Miyamoto om iets werkelijk nieuws te maken...



Toen Nintendo eind jaren negentig aan de ontwikkeling van de GameCube werkte, vond Nintendo's beroemdste spellenmaker Miyamoto het niet genoeg dat de kracht van deze nieuwe console alleen voor fraaiere graphics gebruikt zou worden. Hij wilde de kracht van de nieuwe hardware gebruiken voor een nieuw soort gamedesign. Iets wat met de oude technologie van de N64 niet mogelijk was. Iets werkelijk nieuws.

Mario 128

In 2000 bezocht ik in Tokio een Nintendo-show waar de demo Mario 128 werd getoond. In die demo wemelde het van heel kleine Mario's. Ruim honderd mannetjes die blokjes optilden en ermee gooiden. Zoiets had het publiek nog nooit gezien.
Godzijdank heeft Miyamoto bij de doorontwikkeling van het concept besloten de Mario's te vervangen door wandelende plantjes. Anders was er nóg een Mario-franchise ontstaan, en hadden we die schattige Pikmin nooit in onze harten kunnen sluiten.

Argwaan en enthousiasme

In 2001 verscheen het realtime strategy-spel Pikmin. Hierin bestuurde je de minuscule ruimtereiziger Olimar door tuinen van reusachtig formaat. Hij kon legers Pikmin kweken en commanderen om insecten te bestrijden en de onderdelen van zijn ruimteschip te verzamelen. Ik gaf het spel destijds een 80.
Het Pikmin-concept kwam naar mijn smaak pas volledig tot bloei in 2004, toen Pikmin 2 verscheen. Inclusief meer kleuren Pikmin, meer interessante en avontuurlijke uitdagingen en meer ruimte voor strategische diepgang dankzij de mogelijkheid tussen twee commandanten heen en weer te springen. Ik gaf het spel een 90 en verlangde naar meer.
Dat een derde Pikmin-spel in ontwikkeling was, werd tijdens de E3 van 2008 bevestigd. Mijn geduld is ondertussen al drie keer opgeraakt. Maar inmiddels heb ik 'm gespeeld en kijk ik met een mix van argwaan en enthousiasme uit naar de release van Pikmin 3 in het voorjaar van 2013.

HD-graphics

Wat is de kracht van de nieuwe console die Wii U heet? Eigenlijk brengt deze console twee dingen mee die in Pikmin 3 goed van pas komen: HD-graphics en een extra scherm.
Het spreekt voor zich dat HD-graphics het fenomeen Pikmin nieuw leven inblazen. De wriemelende wandelplantjes ogen steviger en zijn beter van elkaar te onderscheiden, de tuinachtige omgevingen ademen meer sfeer en finesse. Het heldere water in een kabbelend beekje ziet eruit om op te drinken. Het afbrokkelbare pantser van een duizendpootbaas lijkt werkelijk van een ijswit soort kristal gemaakt. Het voelt goed om daar een nieuw soort Pikmin op te smijten: tamelijk trage, rotsachtige wezentjes die uitblinken in het slopen van dergelijk materiaal.
In de demo die ik speelde viel er naast de HD-graphics en rots-Pikmin eigenlijk weinig nieuws te ontdekken. Het opvallendste was dat ik de game niet met de

weetje • weetje

De naam van de originele hoofdrolspeler Olimar krijg je als je de drie Japanse tekens van het woord Mario in een andere volgorde zet. De naam Louie van de tweede hoofdrolspeler in Pikmin 2 is op vergelijkbare wijze afgeleid van Luigi.






Hoe heten de vrouwtjes van de Pikmin?
Kutplus.

GamePad maar met de ouderwetse Wii-controller bestuurde.

GamePad

In mijn handen de Wii-controller. Met de stick van de Nunchuk bestuur ik mijn kosmonautje, terwijl ik met de Wii-afstandsbediening Plus de bloemen en beesten aanwijs waar ik Pikmin bovenop wil gooien. Dat werkt nauwkeuriger dan ik gewend was. Ondertussen staat de GamePad rustig te wachten in een standaardje bij de tv. De kaart op het touchscreen beweegt met mij mee. Ik pak de GamePad op en ontdek dat ik op de kaart kan tikken om op tv meteen naar de aangetikte locatie te springen, of over het scherm kan wrijven om door de omgeving op tv te scrollen.

De uiteindelijke versie kan ook in zijn geheel met de GamePad worden bestuurd, dus zonder dat er zo'n ouderwetse Wii-controller aan te pas komt. Ik kan me voorstellen dat het aanwijzen van beesten om Pikmin naartoe te smijten met de rechter stick moet, en daardoor wat lastiger wordt.

> "Hopelijk zal het complete spel nog wat grotere vernieuwingen bevatten."

Naast de singleplayer campaign zal Pikmin ook een challenge mode bevatten. De optie om na een voltooid level een heen-en-weer-spoelbare herhaling van je run op het GamePad-scherm te bekijken, komt daarbij vast goed van pas.

Broeien en bloeien

Er zijn nu twee nieuwe soorten Pikmin voor Pikmin 3 bekend. De eerder genoemde rots-Pikmin en een roze type dat kan vliegen. Vliegende Pikmin! Als die beestjes net zo gemakkelijk over afgronden als over waterpartijen vliegen, worden natuurlijk compleet nieuwe strategieën mogelijk. Sowieso belooft Pikmin 3 veel op strategisch gebied doordat je nu niet één of twee maar vier commandanten tegelijk kunt besturen. De plattegrond op de GamePad laat zien waar iedereen aan het werk is, en laat je makkelijk van het ene naar het andere punt springen. Op strategisch vlak begint het al een beetje te broeien en te bloeien.

Helaas tasten liefhebbers van de avontuurlijke aspecten van Pikmin tot nu toe in het duister. Is er weer iets heel nieuws aan de Pikmin-formule toegevoegd, zoals er opeens van die willekeurig samengestelde kerkers in Pikmin 2 zaten? Uit de demo blijkt daar in elk geval niets van.

Uitmelkgedrag

In de wapperjaren tussen GameCube en Wii U zijn twee Pikmin-spellen voor de Wii verschenen. Heruitgaven van Pikmin en Pikmin 2, maar dan verrijkt met de speciale besturingsmogelijkheden van de Wii-controller. Twee dieptepunten in de Pikmin-franchise, omdat ze tekenend zijn voor het gemakzuchtige uitmelkgedrag dat Nintendo tussen de grote creatieve titels door wel vaker tentoonspreidt.

Mijn grote angst is dat Pikmin 3 ook zoiets wordt. Een typische sequel, met meer van alles, en alles wat mooier. Verrijkt met een paar foefjes van de nieuwe controller, om toch maar wat unieke verkooppunten op de hoes te kunnen zetten. Eerlijk gezegd zou ik het als Pikmin-fanboy slikken als zoete koek, maar dat terzijde.

Als kritische fan weet ik dat de Pikmin-serie is voortgekomen uit de drang iets werkelijk nieuws te maken. Laten we hopen dat het team achter Pikmin 3 dat niet vergeten is. ★

weetje • weetje

Naast de drie originele soorten Pikmin en de nieuwe vliegende en rotsachtige varianten, schijnen de paarse en witte Pikmin uit deel twee weer terug te keren in Pikmin 3. "Ze zitten erin... alleen verborgen", sprak Miyamoto cryptisch.





VERWACHTING JURJEN:
Pikmin in HD is een feest voor de ogen, en de interactieve kaart op de GamePad komt goed van pas nu je maar liefst vier commandanten tegelijk aan het werk kunt zetten. Hopelijk zal het complete spel nog wat grotere vernieuwingen bevatten.

+ HD-weergave komt de wonderlijke sfeer zeker ten goede.
+ Nieuwe soorten Pikmin, altijd goed.
- Weinig opzienbarende vernieuwingen.
- Hebben we hier nou zo lang op moeten wachten?

REALTIME STRATEGY
NINTENDO
LENTE 2013

SIMCITY



Op 7 maart 2013 keert na een decennium afwezigheid de Moeder aller stedenbouwsimulaties terug op aarde. Discipel Jan kan niet wachten tot de Grote Meester hem komt bezoeken.

De kijkersreacties naar aanleiding van het SimCity PU-TV item dat ik een tijdje geleden maakte, waren verrassend positief. Bijna iedereen is enthousiast over de aankomende city-building-sim van Maxis. Ook op de afgelopen Gamescom buitelden redactieleden over elkaar heen om veertjes in het poepgaatje van de aankomende stedenbouwer te steken. Het mag duidelijk zijn; de wereld heeft SimCity gemist.



weetje • weetje

De eerste SimCity verscheen in 1989 en kwam uit de koker van Will Wright. De game was zo'n succes dat er vele spin-offs volgden, waaronder bijvoorbeeld SimTower, SimEarth, SimCopter en SimAnt. In die laatste runde je, jawel, een heuse mierenkolonie!

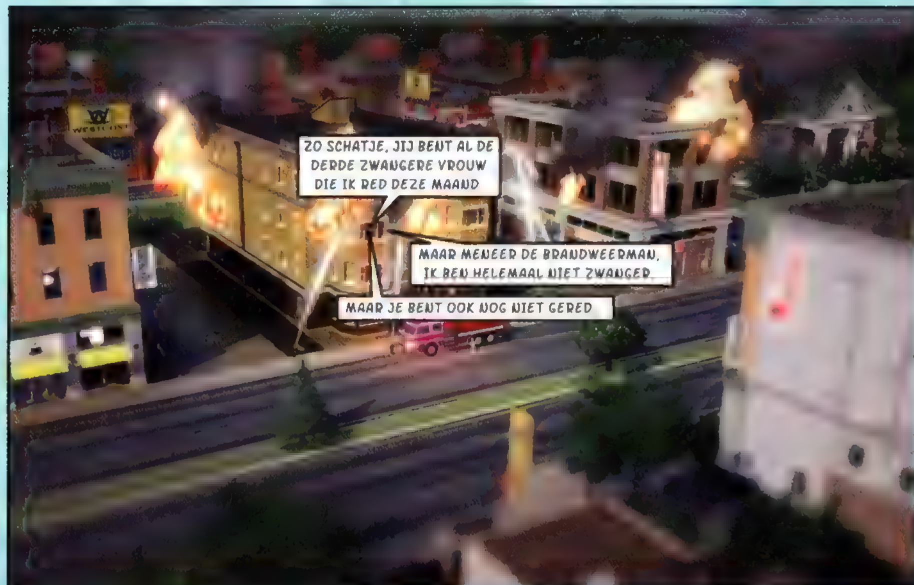
Gelaagdheid

Maxis wil de reboot van de serie uitgebreider maken dan ooit, maar het spel tevens toegankelijk houden. Een ambitieus streven, maar het heeft er alle schijn van dat ze de klus gaan klaren.
Je zou de vergelijking kunnen trekken met de LEGO-games; leuk voor de casual gamer maar ook voor de hardcore spelers. Wil je alle personages unlocken, honderd procent halen en alle blokjes verzamelen, dan dien je er flink wat tijd en moeite in te steken.
Hetzelfde geldt voor de nieuwe SimCity. Een weg, brug of straat vol rijtjeshuizen is zo neergezet, maar wil je alle finesses en diepgang van de game doorgronden, dan zul je je door heel wat menu's en 'layers' moeten ploegen.



Obama pakte die ramp met orkaan Sandy heel wat beter aan dan Bush ooit met Katrina deed. Die zag de schade in New Orleans en zei: 'wie dit op z'n geweten heeft zullen we over de hele wereld najagen'.

Er zullen gamers zijn die nooit iets te maken willen hebben met al die layers en gewoon lekker een stadje willen bouwen, maar voor de gamer die zijn tanden in de ruimtelijke ordening van zijn virtuele New Spanbroek wil zetten, biedt het spel tal van tools waarbij alles in de stad bijgehouden wordt: het geluk van je bewoners, inkomsten en uitgaven, verkeersdrukte, vervuiling, energieverbruik, wensen, klachten, groenvoorziening, de hoeveelheid openbare toiletten en ga zo maar door.





Toen we in de VS waren, dacht mijn zoon dat daar gewoon UFO's bestonden die konden tanken bij benzinestations. Wist hij veel dat UFO, Unleaded Fuel Only betekende.

HET IS EEN RAMP!

Natuurlijk zitten er weer allerlei rampen in SimCity.. Momenteel zijn UFO's, meteorenregens, aardbevingen en tornado's bekend, maar ik hoop dat Maxis er nog meer in petto heeft. Een vulkaanuitbarsting, een rondstampende Godzilla of een overstroming zou de boel nog effe lekker extra op stelten zetten.





Wegen en bruggen

De weg naar de nieuwe SimCity was lang maar niet zo moeizaam als de jarenlange stilte rond de franchise doet vermoeden. Maxis was de afgelopen jaren namelijk ook druk bezig met De Sims, Spore en het ontwikkelen van een nieuwe game-engine. Die laatste powert SimCity en dat zorgt er niet alleen voor dat de game er subliem uitziet, het heeft ook gevolgen voor de gameplay.

> **"Dit is SimCity in optima forma op een schaal die je doet duizelen."**

Neem de wegen en bruggen. Die leidden in de vorige SimCity-games nog wel eens een eigen leven. Anders gezegd, die ene bocht kon/mocht je dan simpelweg niet maken. Dat is verleden tijd. Rechte, kromme, vertakkende wegen, zandpaden, asfalt, driebaanswegen, kurkentrekkers; alles is mogelijk zolang je maar binnen de grenzen van het gebied blijft waar je de route uitstippelt. Zo makkelijk als je een weg over het beeld trekt/sleept, zo is het ook met bruggen. Gewoon een lijntje trekken en klaar. Een kind kan de was doen.

Wegen en bruggen spelen ook op een ander niveau een belangrijke rol. Aangezien je twee of drie steden tegelijk kunt bouwen in een gebied (hoeft niet overigens) wil je die steden ook met elkaar verbinden. Zo reizen je Sims uit Woonstad naar Werkstad en gaan ze in het weekend ook naar Gokstad om even stoom af te blazen. Alle drie de steden grijpen op elkaar in, en met bruggen en wegen zorg je dat de verkeersstromen van en naar de gebieden gladjes blijven lopen.

Je moet als Über Planner dus rekening houden met het lokale verkeer in je stad, alsook met het regioverkeer. Het zorgt er op microniveau voor dat vuilniswagens het huisvuil van je Sims netjes ophalen en wegbrengen naar de industriestad en diens vuilnisbelt. En dat is beter dan dat er een vuilnisbelt om de hoek bij een woonwijk ligt. Dan worden de Suburb Sims weer chagrijnig, daalt hun happiness, willen ze hun belasting niet meer betalen, enzovoort.

Dat kan zelfs zover gaan dat Sims gaan rellen en muiten en dat wil je niet. Of je moet het op een of andere manier leuk vinden om dergelijke opstandjes de kop in te drukken.



Online stedengids

Het fraaie van SimCity is dat je na een paar uur spelen pas het topje van de enorme ijsberg hebt ontdekt. De game kent op micro- en macroniveau zoveel details, dat het bijna niet te bevatten is.

Eén virtuele inwoner van je stad zorgt al voor zoveel data en variabelen dat ik denk dat SimCity straks door universiteiten als studieobject gebruikt kan worden om menselijk gedrag in steden te monitoren. En dan hebben we de interactie met andere online spelers (en hun steden) nog niet eens in werking gezien.

Binnenkort begint de interne bèta, en ik hoop dan ook dat we daar niet alleen in ons eentje mogen bouwen maar ook met andere online steden/spelers data mogen uitwisselen.

De middelvinger

Met het technisch steeds geavanceerder worden van consoles, bekleedt de PC al lang niet meer de positie als ultiem spelplatform. Toch blijven er typische PC-only games uitkomen die mijn hartje sneller doen kloppen, en SimCity is daar absoluut een van. Dit is zo'n titel die ervoor zorgt dat je die console-only boys & girls weer even kunt uitjouwen, de dikke middelvinger kunt geven en trots mag tonen wat jij wel kunt spelen en zij niet. Lekker puh, na-na-na-na-na.

Sterker, SimCity heeft de potentie om de game te worden waarvoor mensen, weer een game-PC gaan aanschaffen. Omdát het SimCity is. ★

VERWACHTING ***JAN:***

SimCity komt terug als nooit tevoren; in optima forma en op een schaal die je doet duizelen. Bouwers, architecten, regelneven en rampenbestrijders verenigt u!

- \+ Diepgang.
- \+ Looks & besturing.
- \+ Meerdere steden met elkaar verbinden.
- \- Wellicht te overweldigend voor de casual gamer.

STEDENBOUW-SIM
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
7 MAART 2013



DMC

DEVIL MAY CRY



Niet alleen heeft Samuel een grote fascinatie voor religieuze en paranormale fenomenen; hij heeft ook iets met games waarin de wapens nog groter zijn dan de personen die ze hanteren. Al is dat laatste in zijn geval natuurlijk niet zo moeilijk.

Terwijl Dante door de brokstukken van een instortend huis duikt, zien we in slow motion hoe er een witte pruik op zijn hoofd belandt. Verbaasd kijkt Dante in een spiegel. Hij bekijkt de halflange witte lokken die langs z'n gezicht hangen, draait zich vervolgens om, smijt de pruik weg en zegt: "In geen miljoen jaar." Oef.

Deze scène is in feite niets meer dan een dikke middelvinger naar de fans van de eerste vier Devil May Cry-games, waarin Dante een flamboyante held was met wit haar in plaats van het rokende en scheldende enfant terrible met zwart haar dat te zien is in deze reboot. Ontwikkelaar Ninja Theory werd al overladen met haat toen bekend werd dat ze Capcoms iconische held een complete make-over zouden geven, maar met bovenstaande scène lijkt het bijna alsof ze het erom doen. De boodschap is in ieder geval duidelijk: 'onze DmC is compleet anders, dus wen er maar aan, bitches.'

Identiek én uniek

Deze reboot is gelukkig niet té anders. Ondanks dat Dante zijn gotiek wellicht omgeruild heeft voor seks, drugs en rock 'n roll, is hij in de kern nog de oude. Hij is nog steeds een narcistische kwajongen met een grote bek, hij draagt nog steeds een lange jas en bezit nog steeds een veel te groot zwaard en twee prachtige handguns. Ook qua gameplay zullen de kenners deze Dante meteen kunnen oppikken en zelfs het gros van de combo's is identiek gebleven.

> **"Chapeau, Ninja Theory: ik geloof jullie."**

Maar hoe langer je doorspeelt en hoe meer Dante 2.0 zijn arsenaal uitbreidt, hoe unieker DmC wordt. Deze Dante is niet alleen half demoon maar ook half engel en deze dualiteit komt terug in de gameplay. Wie de linkertrigger ingedrukt houdt, vecht opeens met een 'engelwapen', en de rechtertrigger geeft alle actie juist een duivels tintje. Daarnaast dient Dante's zwaard eveneens als enterhaak, waardoor hij nu ook wat van Spider-Man in zich heeft. Groovy.

Sensationeel

Op een gegeven moment zag ik rechtsboven in het scherm de letters 'SSS' staan. Het is de hoogste score die je met een combo kunt behalen nadat je veel vijanden aan één stuk door hebt gedood zonder dezelfde aanvallen te vaak te herhalen.

Ik keek naar mijn controller en besefte toen hoe vloeiend dit spel wegspeelt. Door mijn knoppengeram op de juiste momenten te combineren met de triggers, slaagde ik erin om in één sensationele combo vijanden neer te knallen, aan m'n zwaard te rijgen, de lucht in te rammen met een bijl, ze naar me toe te trekken met m'n enterhaak en met ze te jongleren met een zeis. De actie werd geen milliseconde onderbroken, alles ging vloeiend.

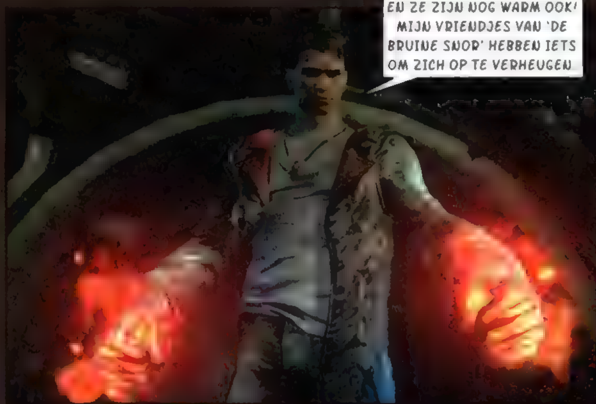
Het was de eerste keer sinds het geweldige Bayonetta dat ik het gevoel kreeg dat ik een hack & slash-game zat te spelen die misschien wel beter was dan het heerlijke Devil May Cry 3.

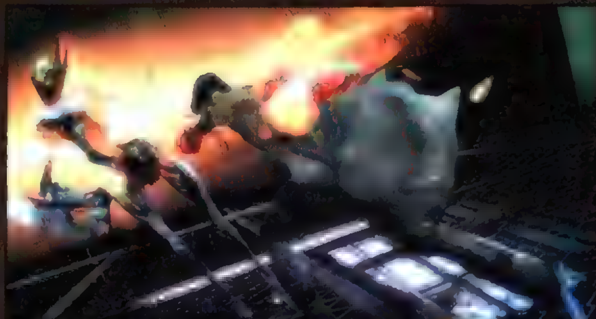
Ik pakte mijn controller weer op, waarna er enkele seconden later een grote baas ten tonele verscheen. Terwijl de heerlijk pompende breakbeat- en dubstepmuziek van Neerlands trots Noisia door de speakers knalde, slachtte ik die gigantische demoon af met een snelheid en finesse waar ik zelf versteld van stond. Vervolgens keek Dante naar het levenloze wezen voor hem en zei recht in de camera: "You wanna know my name? Dante." Chapeau, Ninja Theory: ik geloof jullie. ★



weetje weetje

Wanneer Dante in deze game zijn krachtige Devil Trigger-modus activeert, wordt zijn haar tijdelijk wit en zijn jas felrood, als knipoog naar de eerste vier games.





DmC heeft gelijkenissen met Bayonetta, maar waarom zul je Bayonetta hier nooit zien vechten?

Dit gevecht verlies je op naaldhakken altijd. (printed upside down)



VERWACHTING ***SAMUEL:***

Deze reboot gaat een van dé actiegames van 2013 worden. DmC is duister, vies, hard, agressief en ongetemd, maar tegelijkertijd ook vloeiend en gepolijst. Man, waren alle reboots maar zo.

- \+ De gameplay is soepel en intuïtief, maar ook strak en diepgaand.
- \+ Grotere nadruk op het (satirische) verhaal.
- \+ Muziek past perfect bij de sfeer van de game.
- \- Het mist de luchtigheid van de vorige delen.

HACK & SLASH / ACTION-ADVENTURE
NINJA THEORY / CAPCOM
1 SPELER
15 JANUARI 2013

Maand in BEELD
PU ON THE ROAD!

12 November was het dan zover: het launch event van Black Ops II in de HMH te Amsterdam. Als mede-organisator waren we er natuurlijk met z'n allen bij, en dat leidde automatisch tot heel wat foto's waar Ed z'n bijschriften-skills op kon uitleven.





























Knap dat ze midden in Amsterdam toch nog een parkeerplekje voor de tractor hadden kunnen vinden.



Dennis Weening had een speciale koptelefoon met microfoon voor mensen die uit hun nek lullen.



























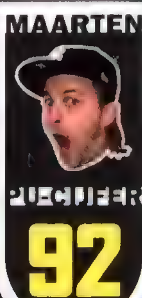
ONBETWISTE ÜBERGAMES VAN 2012

Power Unlimited spreekt en de gamewereld siddert. 'Welke tien games uit 2012 MOET elk gamend mensch gespeeld hebben, wil hij zijn digitale ziel gelukkig houden?' Alle PU-redacteuren dienden een Top 3 in, er werd gestemd, beraadgeslaagd en gevochten met passievolle woede. Maar resultaat, dat was er uiteindelijk zeker...

SPEEL DIT EN BENUT HET JAAR DES HEREN 2012 TOT DE MAX!

10 FIFA 13

MAARTEN



PU-CIJFER 92





FIFA 12 was al een zwaar dikke game en FIFA 13 is dankzij een paar heerlijke tweaks (balcontrole) nog vetter. Dan hoort ie dus in de top 10. Ik denk dat er dit jaar bijna geen game is die meer value for money geeft dan deze footie.

9 SPELUNKY

JURJEN



PU-CIJFER 95

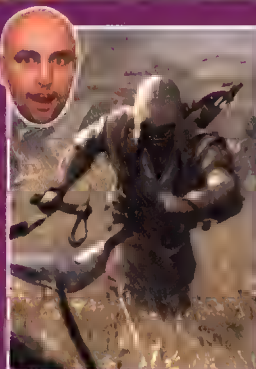


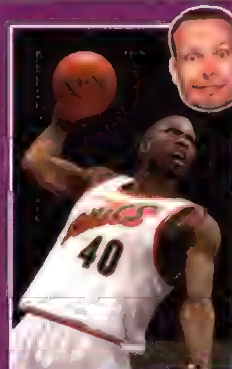


Er zijn dit jaar weinig games verschenen die zo puur 'game' zijn als Spelunky. Het is rennen, springen, aanvallen, geraakt worden, vallen, doodgaan, vloeken, opnieuw beginnen, weer doodgaan, opnieuw beginnen, schatten vinden, blij worden, weer doodgaan, woedend worden, de controller wegsmijten... en hem daarna toch weer oppakken en verder spelen. Dit is gamen!

MIJN EXTRA PARELTJE: ASSASSIN'S CREED III

Ik heb Assassin's Creed III bewust niet aangedragen voor deze Top 10 maar ben wel een tikje teleurgesteld in mijn collega's. Dat geen van die charlatans hem geëerd hebben, is belachelijk! Voor wat het waard is, AC III zou op mijn vierde plek van 2012 zijn gekomen, maar we moesten nu eenmaal een top 3 aanleveren. Hitman, waar ik heel lang op heb moeten wachten, Far Cry 3 die al mijn verwachtingen overtrof en Dishonored, een van de weinige nieuwe ip's van dit jaar, gingen nu eenmaal voor.
Is AC III dan nog wel een must-play game van 2012? Absoluut. Zonder twijfel. Beslist. Gegarandeerd. Zeker weten.





MIJN EXTRA PARELTJE: NBA 2K13

Als iedereen echt objectief was geweest en basketbal had gesnapt, had deze game in de Top 3 gestaan. Geen game was dit jaar beter uitgewerkt, zag er mooier uit, kende meer opties en modes en was beter in balans dan NBA 2K13. Maar ja, in Holland spelen we alleen korfbal. Sukkels.

8 MASS EFFECT 3

WARD



PU-CIJFER

94



Niet iedereen was tevreden met de afsluiter van deze weergaloze trilogie, getuige het trommelvliesvernietigend haatgejoel dat opsteeg uit de gamersmassa. Wellicht ook niet het beste deel in de serie, maar het is alsnog een sciencefiction-RPG van formaat, die je weken in de ban houdt met z'n overweldigende emotie en spektakel.

MODS DIE JE GECHECKT MOET HEBBEN

***DAYZ:** De immens populaire Zombie mod met permadeath voor Arma II deed deze game flink stijgen in de hitlijsten op Steam.*

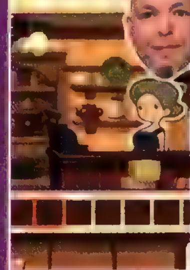
***BLACK MESA: HALF-LIFE:** Een mijlpaal in de gamegeschiedenis, maar dan met graphics van deze tijd!*

***NUDE FEMALES SKYRIM:** Het heeft niet veel om het lijf, maar er is natuurlijk geen betere mod voor Skyrim dan deze met naakte chicks.*

VOORSPELBAAR NINTENDO

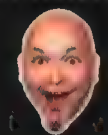
Dat Nintendo de Wii U op de markt heeft gebracht, is hartstikke mooi, maar qua games heeft het bedrijf in 2012 vooral op de automatisch piloot gevlogen. Er verschenen een paar leuke Mario-spellen, maar geen enkele ervan was goed genoeg om door te dringen tot de top. Pokémon, Layton, Mario, voorspelbaarheid troef.

Laten we hopen dat Nintendo in 2013 ook op softwaregebied weer met verrassingen en innovatie komt.



7 ZOMBIU

JURJEN



PU-CIJFER

92



ZombiU is zó'n sterke horrorgame dat je continu met fijngeknepen billetjes zit te spelen. Ook gebruikt het de GamePad op inventieve wijze, waardoor je er continu aan herinnerd wordt waarom je ook alweer een Wii U hebt gekocht.



ZombiU laat zien dat er compleet nieuwe gameplay mogelijk is door het gebruik van die vette GamePad! De game zet zelfs mij aan het twijfelen of ik niet in m'n blote reet naar de winkels moet rennen voor de Wii U. ZombiU is het perfecte excuus!

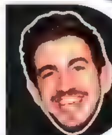
6 DISHONORED

JAN



PU-CIJFER

95



Terwijl je ongezien door de betoverende wereld van Dishonored sluipt op zoek naar manieren om je doelwit om te leggen, grijpt deze game je bij de strot. Een heerlijke, frisse wind tussen alle die plichtmatige sequels dit najaar.



Dishonored is misschien wel de eerste game waarin ik letterlijk alle lore, boeken, brieven en andere achtergrondinformatie opgezógen heb als een alcoholistische miereneter. Niet alleen is dit een uiterst intrigerende stealthgame met een even magisch als smerig sfeertje, het is tevens een meesterklas in 'hoe bouw je een geloofwaardig universum?

5 DRAGON'S DOGMA

SAMUEL



PU-CIJFER **95**



Als ervaren drakendoder in Skyrim, dacht ik aanvankelijk dat ik Dragon's Dogma 'wel eventjes zou doen'. Boy, was I wrong! In Capcoms sandbox-RPG stelen de epische gevechten de show, maar ook de schitterende flora en angstaanjagende fauna zijn niet te versmaden.

4 BORDERLANDS 2

JAN



PU-CIJFER **90**



Bergen loot, gestoorde personages en uren gameplay; Borderlands is een natte droom voor iedereen die van RPG's en shooters houdt. Deel twee brengt meer variatie dan zijn voorganger en is gelukkig weer net zo verslavend. Al mag die Claptrap van mij wel echt z'n bek houden!



weetje • weetje

2012 was het jaar waarin... zowel Peter Molyneux als Cliffy B. afscheid namen van hun moederbedrijven.



weetje • weetje

2012 was het jaar waarin... de tablet en telefoon definitief doorbraken als volwaardig gaming alternatief.



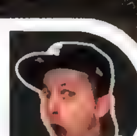
weetje • weetje

2012 was het jaar waarin... dansende zombies op de redactie werden gesignaleerd.

3 CALL OF DUTY: BLACK OPS II



Bij mijn voorkeur voor games laat ik me altijd leiden door hoe veel en vaak ik een spel gespeeld heb in een jaar. En weinig games waren verslavender dan Black Ops II. Leuk zo'n Far Cry 3 of Halo 4, maar de MP van BOII regeert online nog altijd.



Ik heb bewondering voor Treyarch die met Black Ops II alle Call of Duty-haters de mond snoert. De singleplayer is innoverend te noemen, de door de fans zo omarmde Zombie mode is flink uitgebreid en ook online is de game verfrissend, maar behoudt het wel de snelle gameplay die je gewend bent.

WARD



PU-CIJFER **90**



De nieuwe Call of Duty heeft me verrast met de singleplayer (zes verschillende einden) en de uitgebreide Zombie modus. De multiplayer is gewoon weer fucking verslavend waarbij met name het nieuwe Hardpoint en Multi-Team puike toevoegingen zijn. Grafisch is het geen hoogstandje maar voor de rest is BOII gewoon weer een monster van een game.

DE 3 DIKSTE DLC-GAMES

MASS EFFECT 3: *Een nieuw einde (volgens velen terecht), nieuwe multiplayer content en genoeg extra missies voor het verhaal. Meer kan je niet willen.*
BORDERLANDS 2: *Briljante game met een shitload aan content die dankzij prima DLC nog veel meer content kreeg.*
HALO 4: *Naast maps een shitload aan co-op actie. En niet eens elk kwartaal, maar continu.*





MIJN EXTRA PARELTJE: BINARY DOMAIN

Binary Domain is de beste third-person shooter sinds de allereerste Gears of War, maar bijna niemand die 'm heeft gespeeld. Eeuwig zonde, want het verhaal is toffer dan dat van I, Robot en de actie is zo bevredigend dat je de controller niet kunt neerleggen. Alienhoofden laten poppen voelt lekker, maar robots ledemaat voor ledemaat kapot knallen is stiekem nog véél fijner.

MIJN EXTRA PARELTJE: XCOM: ENEMY UNKNOWN

De moeilijkste game van het jaar (als je op Iron Man en Classic speelt dan bind je waarschijnlijk dagelijks prikkeldraad om je ballen), de meest gewaagde game van het jaar (een turn-based titel gebaseerd op een oeroude franchise in een wereld die draait op veilige vervolgen op shooters) en de meest sciencefiction game van het jaar (aliens, toekomstige technologie, superpowers, etc.).
In een rechtvaardige wereld had XCOM op nummer 2 in deze Top Tien gestaan...



2 HITMAN: ABSOLUTION

WOUTER



PU-CIJFER
96



Het was een prachtig jaar voor stealth. Dishonored is de parel die ik hoopte dat het zou worden en Hitman: Absolution werd zelfs een gestoord meesterwerk. De replay value en de vrijheid om je eigen moordstijl uit te dokteren verdienen wagonladingen bloed... eeh, lof.



Wat maakt Hitman: Absolution zo vet? De honderden vermommingen, de tientallen moordwapens of die ene, glimmende schedel waar Ed, Jan en Wouter slechts met afgunst naar kunnen kijken? Ach, wat maakt het ook uit. Sinds ik Blood Money vier jaar(!) geleden voltooide, keek ik al uit naar Absolution. Het was het wachten absoluut waard.

1 FAR CRY 3



In Far Cry 3 kreeg ik te maken met de beste voice-acting en coolste bad guy die ik ooit heb gezien in een videogame, werd ik vrolijk van de prachtige setting en belandde ik tegelijkertijd in bizarre situaties die me een gratis LSD-trip bezorgden. Daarnaast ziet het er uitzonderlijk fraai uit op de PC. Echt zo'n game waarvoor je een nieuwe PC wil kopen om alles op max te kunnen draaien.

JAN

PU-CIJFER
95



Voor velen verscheen Far Cry 3 pas écht op de radar tijdens de afgelopen E3. Mijn timmermansoog had echter al laaaaang gezien dat Ubisoft's tropische open-world blaffer de ultieme videogame zou worden. Ga de checklist maar na... Vette graphics? Yup! Een wreed verhaal? Natuurlijk! Dikke gunplay? Hell yeah! En last, but not least: een goedgevulde open wereld? Bien sûr!



Een collega-criticus beschreef Far Cry 3 als volgt: 'Like Skyrim with guns.' Nou is dat misschien een beetje simplistisch geformuleerd, maar het geeft wel weer wat een belachelijke vrijheid deze droomgame biedt. Het doet zelfs nog een aantal dingen beter dan de vijfde Elder Scrolls, zoals de manier waarop het verhaal verteld wordt. Bovendien zal je in Tamriel niet zo snel co-oppen, noch thema's als drugs, chaos en vriendschap tegenkomen.









METRONIEUWS.NL

Op www.metronieuws.nl vind je een breed nieuwsportal met uiteenlopende nieuwsberichten uit binnen-en buitenland, sport, entertainment, film, games, reizen en lifestyle. Naast actualiteiten vind je hier ook spraakmakende columns, fotoreportages, horoscopen, prijsvragen en een overzicht van de meest gelezen artikelen.

Ga snel naar www.metronieuws.nl.

metro metro

metro

www.metronieuws.nl

REVIEWBLAD

TOPSCORE

FAR CRY 3
(PAG. 040)



BEKLEMMENDE GAME

WWE '13
(PAG. 064)

CRICKETGAME?

ZOMBIU (PAG. 052)





BUDGETBAKGAME

FAMILY GUY
(PAG. 059)

- GOLD AWARD * FAR CRY 3
- GOLD AWARD * CALL OF DUTY: BLACK OPS II
- * ASSASSIN'S CREED III
- GOLD AWARD * ZOMBIU
- * NEW SUPER MARIO BROS. U
- * NINTENDO LAND
- * FAMILY GUY: BACK TO THE MULTIVERSE
- * WWE '13
- * PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYAL
- * EPIC MICKEY: POWER OF ILLUSION
- * SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED
- * THE SIMS 3: SEASONS
- * RABBIDS LAND



Mijn 5 centen - Zoals je vermoedelijk wel eens hebt gelezen, denken sommige dwazen dat op 21 december het einde der tijden zal aanbreken. Nou is dat natuurlijk onzin (dat de Maya-kalender op die datum afloopt, wil niet meteen zeggen dat de aardkloot dan ontploft of zo) maar ik heb het fenomeen wel als excuus gebruikt om even stil te staan bij de eindigheid van mijn bestaan. Stel dat de wereld zoals wij die kennen er nu mee zou kappen, zou ik dan genoeg uit het leven hebben gehaald? Gelukkig kan ik volmondig ja zeggen en dat komt mede dankzij de avonturen die ik hier op de redactie heb beleefd. Oh, en ik mocht de afgelopen maand in de weer met de nieuwste console van mijn o zo geliefde Nintendo én een nagenoeg complete code spelen van de nieuwste Devil May Cry, zoals jullie hebben kunnen lezen. Wat wil een man nog meer? Nou, als de wereld niet ontploft, dan zou ik graag een fantastisch 2013 willen, voor mij, voor de jongens op de redactie en natuurlijk ook voor jullie - *Samuel (twitter.com/[illegible])*



REVIEW

PC PS3 XBOX 360

FAR CRY 3

GOLD AWARD

"Ordentlich ist heute die Welt; sagen Sie mir, ist sie noch schön?" In Far Cry 3 is orde verdrongen door bloederige, angstaanjagende anarchie. Maar móói dat Jan deze chaos vindt…

Bovenstaand citaat van de achttiende-eeuwse Duitse dichter/schrijver Heinrich von Kleist is bedoeld als aanklacht tegen de burgerlijkheid; het saaie leven waar alles volgens regels en wetten bepaald is. Het citaat van Kleist geeft daarmee precies het gevoel weer wat ik de laatste jaren in de singleplayer campagnes van schietspellen heb ervaren. De wetten van de singleplayer shooter zijn ordelijk maar voorspelbaar geworden. Een herhaling van zetten waarbij de beeldvullende explosies en instortende gebouwen eerder regel dan uitzondering zijn geworden. Een invuloefening waarbij de snipermissie, het neerhalen van een helikopter, de escortmissie die fout gaat en de verplichte (voorspelbare) plottwist elkaar in rap tempo opvolgen.

Zelden wordt er echt iets nieuws gedaan. Zelfs Halo 4 liet qua singleplayer weinig nieuwe dingen zien en was - overigens tot vreugde van miljoenen Halo fans - eerder een reprise op/ode aan het Halo-erfgoed dan een nieuwe stap.



weetje • weetje

Vaas is natuurlijk de grote schurk van de game. Toch? Of is er meer aan de hand?

Gestoord plezier

Genoeg hierover: insert Far Cry 3. Tijdens de slordige veertig missies die de singleplayer campagne van Ubisoft's tropische shooter huisvest, ben ik achtervolgd, beschoten, klauterde ik uit een zinkend schip, heb ik vrienden verloren en nieuwe gemaakt, ben ik met een Jeep in een ravijn gelazerd, zat er een getatoeëerde topless chick bovenop me, heb ik wilde zwijnen gevild, ben ik meerdere keren gevangen genomen, heb ik een eeuwenoud relikwie gevonden, ben ik verraden, heb ik mijn vriendin uit een brandend hotel moeten redden, ben ik onder invloed van drugs geweest (jeemig de pemig!), heb ik een waterbuffel, een tijger en een stel apen als wapen ingezet en heb ik mijn arm laten tatoeëren. En dan heb ik de vele sidequests en sandbox gameplay nog niet eens meegenomen.

Orde in de chaos

Psychopaat Vaas, inmiddels uitgegroeid tot het uithangbord van Far Cry 3, is de belichaming van chaos en gestoordheid. Op de tropische eilandenpracht waar hij maniakaal huishoudt, zul je orde moeten scheppen om te overleven. Maar je kunt net zo vaak de wetten breken door af te wijken van het verhalende pad en er gewoon op uit te trekken.

Orde creëer je door radiotorens te activeren en kampementen in te nemen. Is een outpost van jou dan blijft ie van jou en zo claim je langzaam, samen met de Raykat-stamleden, het

"Mijlenver verheven boven alle first-person shooters."





De mannen van Vaas zetten de bloemetjes buiten.





weetje • weetje

Als je de kans hebt, speel de game dan (ook eens) op de PC. Het ziet er belachelijk mooi uit. Een mijlpaal.



Dit soort conflicten komen vaak voor in landen waar ze De Rijdende Rechter niet kennen.



eiland, of beter gezegd de twee eilanden, terug van Vaas en zijn handlangers. Radiotorens zijn een soort Borgia Towers uit Assassin's Creed. Eenmaal geactiveerd krijg je meer info over het gebied binnen het bereik van de toren.
Daarnaast is het zaak dat je je 'specialiseert'. Far Cry 3 is in basis een first-person shooter maar middels dierentatoeages voegt het spel op ingenieuze wijze RPG Light-elementen toe aan de game. Via de dierentotems Spin, Vogel en Haai ga je voor stealth, long distance combat of directe kracht, al kun je de zaken natuurlijk ook een beetje door elkaar husselen.
Hoe dan ook, langzamerhand word je, zeker in de ogen van de Raykat, een waardige warrior. Ga je voor de Spin oftewel stealth, dan levert dat allemaal leuke takedown bonussen op. En aangezien je zowel overdag als 's avond op jacht mag op het eiland, dien je je tactiek ook aan te passen aan het tijdstip van de dag.
Neem daarbij het craftsysteem waarmee je wapenholsters, munitiezakjes en allerhande uitrustingen maakt waarmee je meer kogels en dergelijke kunt meenemen, en het RPG Light-systeem is minder light dan je in eerste instantie zou denken.

Overal sandbox

Far Cry 3 faciliteert bijna iedere speelwijze die je maar kunt bedenken. Als je gewoon lekker wil knallen kan dat, maar als je bedachtzamer te werk wil gaan, kan dat ook. Je kunt ordelijk de verschillende en zeer diverse missies aflopen en het verhaal uitspelen, of je helemaal verliezen in de even prachtige als levensgevaarlijke flora en fauna van het eiland.



Zelfs binnen de geregisseerde verhalende missies kun je altijd nog kiezen voor verschillende manieren van aanpak. Er is nooit één methode om een outpost in te nemen, een olievoorraad op te blazen of een gestrand schip te infiltreren en de bad guys onschadelijk te maken.
De sandbox gameplay van Far Cry 3 is zelfs aanwezig in de krappe gangetjes die het spel eveneens huisvest. Waarna je even later gewoon weer de toerist uithangt, een jetski scoort en een eindje gaat cruisen over het azuurblauwe water. Pas alleen wel op voor giftige kwallen. En haaien. Of die reuzenschildpad die haar eieren beschermt. Of dat stuk drijfhout dat misschien wel een krokodil is.

Gigantisch

Far Cry 3 is een gigantische game. Niet alleen heb je de twee enorme eilanden die je in de singleplayer campagne doorkruist, maar het spel huisvest ook nog eens een multiplayer mode en een four-player co-op mode.
Je kunt je afvragen of deze game dat überhaupt nodig heeft. Het is te prijzen dat Ubisoft een compleet andere studio heeft ingezet voor de multiplayer maar of het spelers bij Battlefield 3 en Black Ops II weg zal halen, betwijfel ik. Dat gezegd hebbende; beide modi zijn verre van invuloefeningen en verlengen en verdiepen het Far Cry 3-universum aanzienlijk. Echter, als ik puur kijk naar het singleplayer-avontuur van de game, dan is Far Cry 3 mijlenver verheven boven alle first-person shooters die momenteel voorhanden zijn. Of om in de geest van Vaas te spreken: 'fuck Black Ops II, fuck Halo 4, fuck Medal of Honor. On this island you are all my bitch!'



SCORE 95

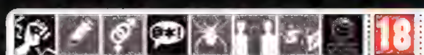
De geflipte singleplayer is het kloppende hart van deze insane dikke game die op velerlei gebied een nieuwe standaard zet voor de komende jaren. Fucking hell!

JAN



Far Cry 3 houdt je dagen, zo niet weken zoet. En dan heb ik de co-op en de multiplayer gameplay nog niet eens meegeteld!

35+ UREN



BASICS

SHOOTER
UBISOFT
1-12 SPELERS
OUT NOW

PC | PS3 | XBOX 360 | REVIEW

GOLD AWARD

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Volgens Activision en Treyarch hebben ze het met Black Ops II dit jaar heel anders gedaan. Ward laat ons weten of de succesvolste gameserie van dit moment inderdaad (eindelijk) een nieuwe weg inslaat.

Met Call of Duty: Black Ops II haal je dit jaar eigenlijk drie verschillende games in huis. Toch zal niet iedereen al die drie onderdelen even intensief spelen.
De een koopt Call of Duty namelijk voor de singleplayer, de ander puur voor de multiplayer en weer een ander voor een combinatie daarvan plus de zombies.
Daarom zal ik de drie 'aparte' games die je op het schijfje aantreft, los van elkaar bespreken. Dan weet je precies of deze game aan jouw specifieke wensen voldoet.

SINGLEPLAYER

Waarom spelen?

In BOII steelt de singleplayer de show. De meest gehoorde kritiek op de CoD-singleplayer was altijd dat deze te lineair was, maar dit jaar kun je genieten van een verhaal met vele vertakkingen en maar liefst zes verschillende einden.
Hoe jouw game uiteindelijk eindigt, wordt meestal bepaald door subtiele keuzes, waardoor je soms niet eens door zult hebben dat je een keuze maakt, en je gewoon optimaal geniet van de achtbaanrit zonder je steeds af te vragen of je wel de goede beslissing hebt genomen. Wanneer je met je vrienden over je singleplayer-ervaring praat, zul je pas ontdekken hoe goed en diep het verhaal in elkaar steekt. Zo kun je op een gegeven moment iemand doodschieten (als je snel genoeg bent) en die zie je dan niet meer terug. Laat je hem in leven, dan speelt deze persoon nog een heel belangrijke rol in het verhaal en de cutscenes.
De replaywaarde van de singleplayer ligt dan ook hoger dan ooit en ik vind hem zelfs beter dan die van Modern Warfare 1.

Waarom niet spelen?

Tijdens de singleplayer heb je nu ook Strike Force missies. Dit zijn optionele strategische missies waarbij je je troepen, een beetje zoals bij een RTS, van bovenaf moet besturen. Je kan daar waar nodig ook bezit nemen van individuele units.
Dit is compleet iets anders dan je gewend bent van CoD, en daar zal niet iedereen blij van worden. Zeker niet omdat het vanwege het switchen tussen units soms zo complex wordt dat het geheel niet helemaal meer lekker uit de verf komt.
Complex en CoD, wie had gedacht dat je die twee woorden ooit in één zin zou tegenkomen.

Conclusie

De singleplayer van BOII doet een hele grote stap in de goede richting. Op deze wijze moet de singleplayer zich ook in komende CoD-games ontwikkelen, vind ik. De echte magie ontstaat echter pas wanneer je met anderen over je keuzes gaat praten en ontdekt hoe het verhaal ook heel anders kan verlopen.



MULTIPLAYER

Waarom spelen?

Dankzij het nieuwe Pick Ten-systeem kun je nu nog beter dan voorheen je uitrusting samenstellen. Nu kun je twee perks uit één groep kiezen, je secondary wapens thuis laten of juist alleen met dual wielded pistolen rondrennen. De vrijheid is ineens enorm.
Verder kun je nu ook serieus je skills testen tijdens League Play. In deze mode word je ingedeeld in één van de zes divisies op basis van hoe goed je bent. Vervolgens kun je je best doen om te promoveren in seizoenen die zo'n dertig dagen duren.
Wat ik verder nog sterk vind aan de multiplayer van BOII is dat ze eindelijk zaken als de deathstreaks, zoals Last Stand en Martyrdom, eruit hebben gegooid en daarmee terugkeren naar de essentie van de gameplay.

Waarom niet spelen?

Gevoelsmatig is er in de multiplayer niet veel nieuws onder de zon. De gameplay, modes en manier van levelen is nog steeds hetzelfde. Speel je alleen de multiplayer en hoop je

op een veelvoud aan nieuwe dingen die verder gaan dan wat maps of een league om je skills te meten met anderen, dan zul je zeker teleurgesteld worden. In dat geval kun je nog prima vooruit met een van de oudere CoD's... ware het niet dat veel van je vrienden waarschijnlijk al overgestapt zijn naar de multiplayer van BOII.

Conclusie

Op het eerste gezicht van hetzelfde laken een pak als de vorige CoD, maar dankzij het Pick Ten-systeem en andere aanpassingen aan het samenstellen van je uitrusting is het in potentie de best gebalanceerde multiplayer tot nu toe. Maar of dat echt zo is, weet je pas als er een paar weken door vele tienduizenden gamers mee gespeeld wordt.


Ik denk dat in de nieuwe vertaling van de bijbel komt te staan: "Jezus respawnde drie dagen na zijn kruisiging"



"De beste Call of Duty tot nu toe."


Van die sexy jurkjes met open ruggetjes had mijn vrouw vroeger ook. Veertig jaar terug... zucht...



Dat is precies zo'n jasje als mijn groenteman altijd draagt. Als kruidenspecialist zal ie 't leuk vinden dat dit de nieuwe zombieslook is.

ZOMBIES

Waarom spelen?

Als zombies je ding zijn, mag je BOII niet missen.

In de nieuwe Tranzit mode kun je nu met een bus of te voet tussen verschillende gebieden reizen. Dit biedt veel meer diepgang en variatie dan het overleven in één enkel gebied. Ook de mode Grief, waarin je met een team van vier strijdt tegen een ander team van vier (wie overleeft de hordes zombies het langst) is een goede toevoeging die er, samen met Tranzit, voor zorgt dat het simpele overleven uit de vorige delen ineens heel saai lijkt.

Waarom niet spelen?

Heb je je ooit geërgerd aan de verouderde CoD-engine, dan zul je je ogen eruit krabben als je zombies gaat spelen. Met name in deze mode worden de beperkingen van de engine pijnlijk duidelijk.

Dus kijk vooral niet naar de ramen van de bus wanneer je instapt, want die zien er zwaar belabberd uit.

Conclusie

Zombies was nog nooit zo leuk en nu er ook allemaal statistieken worden bijhouden, is het helemaal genieten voor alle liefhebbers. De graphics zijn hier en daar echt om te janken, maar de gameplay maakt dat meer dan goed.

SCORE 90

Treyarch heeft zijn beloften waargemaakt en met Black Ops II de beste Call of Duty tot nu toe geproduceerd. Eigenlijk krijg je gewoon drie volwaardige games voor de prijs van 60 euro en dat maakt dat dit spel z'n geld meer dan waard is.

WARD



In de singleplayer ga je dit jaar meer tijd dan ooit steken. De multiplayer en zombies bezorgen je plezier tot de volgende CoD.

6+ UREN



BASICS

FPS
TREYARCH / ACTIVISION
1 - 18 SPELERS
OUT NOW

ASSASSIN'S CREED III



De Wii U mag zich verheugen op het grootste aanbod launchtitels ooit. Het zal geen verbazing wekken dat Assassin's Creed III daarbij een van de betere is. Jan was echter vooral benieuwd naar de verschillen met de andere consoles.

Wii U-bezitters, nieuwkomers en gamers die AC III al gespeeld hebben, vrees niet: Assassin's Creed III is qua content exact dezelfde game als die op de Xbox 360 en PS3. Je loopt dus niks mis als je voor de Wii U-versie gaat, en PS3- en Xbox 360-gamers hoeven niet te vrezen dat de Wii U-versie opeens vol extra content gestopt is die zij niet krijgen.
Nee, het is hetzelfde, in de Amerikaanse vrijheidsstrijd ingebedde, actieavontuur waar je als half-Brit, half-Indiaan met je bijltje mag hakken, in bomen klimt, het achttiende-eeuwse Boston en New York bezoekt en uren spendeert in de fraaie wildernis waar van alles en nog wat te doen is. En dat is en blijft een feest om mee te maken.

weetje • weetje
Voor alle duidelijkheid: alle DLC voor Assassin's Creed III komt ook naar de Wii U-versie!

Vreemd

Toch is er iets geks aan de hand. Vooraf werd gesteld dat de Wii U minstens zo krachtig, zo niet krachtiger zou zijn dan de huidige generatie consoles. Dat zag ik al niet terug in ZombiU en ik zie dat ook niet terug in deze versie van AC III. Sterker, AC III ziet er zelfs ietsje minder goed uit op de nieuwe console van Nintendo, en dat is op zijn zachtst gezegd vreemd.
Let wel; AC III is nog steeds een grafisch zeer fraaie game (afgezien van wat pop-up, maar die is er ook op PS3 en Xbox 360) maar ik heb de verschillende versies naast elkaar gelegd en dan zie je toch verschil.
Ik heb een vreselijk ingewikkelde Logitech afstandsbediening waar ik met pijn en moeite al mijn home-entertainment apparaten in heb geprogrammeerd (kostte me twee dagen zwoegen) en kan dus heel makkelijk switchen tussen de PS3/Xbox 360-versie enerzijds en Wii U-versie anderzijds. Op die manier kon ik goed zien dat de Wii U-versie net wat minder vol en een tikkie minder high-res oogt, en dat klopt natuurlijk niet.
Als dit jouw eerste keer wordt dat je AC III speelt, zal je een waanzinnige tijd hebben en genieten van alle pracht en praal, de levendigheid, de nieuwe gezichtsanimaties en de coole moves van Connor; toch vind ik het een beetje jammer dat ze bij Ubisoft niet net wat meer hun best hebben gedaan deze port te optimaliseren.



Een natte droom.

"De Wii U-versie oogt net wat minder vol en een tikkie minder high-res."

Handzaam?

Spelen met de Wii U GamePad heeft een paar leuke voordeeltjes. Op het tweede scherm heb je de mini-map in de palm van je hand en zo hoef je dus nooit uit de game om te checken waar zich belangrijke locaties bevinden of om te wisselen tussen wapens.
Aan de andere kant is dit nu ook weer niet wereldschokkend te noemen, en sowieso zullen er altijd gamers zijn die een 'gewone controller' voor lange speelsessies prefereren boven de best wel grote GamePad.
Het is jammer dat deze versie niet helemaal geoptimaliseerd lijkt, maar op zichzelf beschouwd is dit absoluut een van de beste Wii U launchgames, al was het alleen al omdat ie nagenoeg identiek is aan een van de beste games van dit jaar.


In een ander leven was ie Zwarte Piet geweest.


Zo'n wapen heet een musket.
En als je daar een lafhartige moord mee pleegt, ben je een musketrat.

SCORE 88

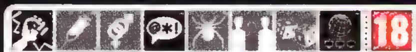
Het is heel simpel: heb je Assassin's Creed III nog niet gespeeld en heb je een Wii U in huis, dan is dit een prachtige game waar je met volle teugen van zult genieten.

JAN



Je kunt de singleplayer in een weekend uitspelen, of er een dikke week mee los gaan als je ook alle zijopdrachten wil doen.

25+ UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
UBISOFT
1-12 SPELERS
OUT NOW

GOLD AWARD

ZOMBIU

Ter voorbereiding op deze review bezocht Jurjen Wikipedia. Daar las hij dat ZombiU door dezelfde studio is ontwikkeld als die van de Rabbid-games. En dat cricket na voetbal de populairste sport ter wereld is. Bij dat laatste kan hij zich inmiddels wel iets voorstellen.

Een vies Engelse wijf probeert me te grijpen. Met ferme kracht laat ik mijn cricketbat op haar hoofd landen. Tok. Hardhout op schedel. Ze deinst wat terug. Ik ga vooruit. Nog een klap. Een aangenaam sappige tsjok dit keer. De helft van haar schedel ligt eraf. Ik blijf meppen, totdat ze op de grond ligt, en dan sla ik nog eens extra hard toe. Er is niets meer van haar vieze kop over. Als een rotte meloen aan pulp geslagen.

Het door mij bestuurde personage Bertrand staat na te hijgen en moet zelfs een beetje lachen. Wat kan gamen toch een feest zijn.

Geen band

Tijdens het spelen van ZombiU werd mijn cricketbat mijn beste vriend. De survivors die ik bestuurde waren inwisselbare avatars die ik gebruikte om steeds iets verder in het door zombies bevolkte Londen door te dringen. Ik wilde met zo'n personage overleven om de afgelegde afstand en spulletjes in mijn rugzak niet kwijt te raken, maar van een persoonlijke band is nooit sprake geweest. Integendeel.

Toen mijn personage Alice door een gemene zombiebeet geïnfecteerd raakte, ging ik met opvolger Bertrand meteen de zombie-versie van Alice opzoeken om mijn spulletjes terug te claimen. Inderdaad, dat vieze Engelse wijf dat ik in de vorige alinea tot gort mepte, was tot vijf minuten daarvoor nog een door mij bestuurd gamepersonage. Hier met mijn snacks, flares en granaten, bitch!

Situaties

ZombiU gebruikt unieke, tamelijk minimalistische stijlmiddelen om je verschrikkelijk spannende uren te bezorgen. Je wordt aanvankelijk niet in een verhaal maar in situaties gestort. Dit is Londen, overal zitten zombies, ga naar Buckingham Palace, want daar liggen wapens.



"De spanning wordt hoger opgevoerd dan je ooit in een zombiegame hebt beleefd."

Je bent tien minuten onderweg en dan sterf je. In de afgesloten metrotunnel die als schuilplaats dient, word je wakker met een nieuw personage. Je mag het nog een keer proberen. Je sterft. Je wordt wakker met een derde personage en krijgt van 'The Prepper' over de radio te horen dat zombies je schuilplaats zijn binnengedrongen.

Het pistool waar je telkens mee begint, heeft slechts zes kogels en dat zijn er nooit genoeg. Dus oefen op je timing met dat cricketbat.

Minpunt

Om te overleven is ook de multifunctionele tablet in je handen een belangrijke metgezel. Hij dient onder andere als radar en scanner. Maar vergeet niet dat het spel gewoon doorloopt terwijl je naar de GamePad staart. Soms moet je kleine minigames spelen op dat controllerscherm. Die minigames had ik een tijdje als minpunt genoteerd. Het voelt suf en gimmicky om op dat touchscreen tegen een balk te tikken die een deur blokkeert, of een code in te voeren. Totdat je dit moet doen terwijl er zombies in je nek staan te hijgen. Op dat soort momenten wordt de spanning hoger opgevoerd dan je ooit in een zombiegame hebt beleefd. Minpunt doorgestreept.

Verwachtingen

ZombiU speelt subliem met je verwachtingen en overtuigingen. Op het moment dat je de radar als beste vriend begint te beschouwen, raakt het ding gestoord. Wanneer je hebt vastgesteld dat ZombiU geen verhaal of interessante personages bevat, raak je verwikkeld in een verzetsbeweging die qua motivatie teruggrijpt op de geschiedenis van Londen en eeuwenoude occulte verhalen. Net als je denkt dat je die zombies wel een beetje door begint te krijgen, verschijnt er een spuwend type, of een teleporterende variant.

Ik kijk nog eens naar mijn cricketbat. Dat zuivere, betrouwbare hardhout in mijn handen. En daar ga ik weer... kijken hoe ver ik deze keer kom.





SCORE 92

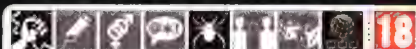
ZombiU is geen shooter maar een first-person Dark Souls-variant in hedendaags Londen, met in plaats van een zwaard wat spaarzame vuurwapens en een cricketbat. Wie houdt van lekker traag survivalen en hard sterven, vindt in ZombiU zijn game van het jaar.

JURJEN



Het einde is in zo'n vijftien à twintig uur te halen. En dan is er nog de supermoeilijke Survival mode die je met slechts één leven moet voltooien...

15+ UREN



BASICS

- FIRST-PERSON SURVIVAL HORROR
- UBISOFT MONTPELLIER
- 1 - 2 SPELERS
- OUT NOW



NEW SUPER MARIO BROS. U



Bij dit plaatje had Nintendo 'Desert-level' gezet. Maar dat was denk ik een tikfout. Ze bedoelden vast 'Dessert-level', aangezien het speelt op een enorme ijstaart...

Om te vieren dat Nintendo sinds 1996 eindelijk weer eens een console met een echt nieuw Mario-spel heeft gelanceerd, ging Jurjen afgelopen vrijdagavond de kroeg in. En je raadt nooit wie hij daar ontmoette.

"Hey Mario, jij ook hier! Mag ik naast je zitten? Biertje? Alles goed?"

"Ja ja, alles is goed. Doe mij maar wat sterkers. Ouzo, als ze dat hebben."

"Haha, ouzo. Lang leve de Grieken! Hey, met jou gaat het wel lekker hè? Grote hits op de 3DS, nieuw spel op de Wii U. De munten stromen binnen zeker?"

"Ja, commercieel loopt het allemaal prima hoor."

"Ik vind jouw spel op de Wii U ook echt te gek man. Mario in HD, eindelijk, haha. Geweldig dat die wereldkaart uit Super Mario World terug is. Ik vond het spel wel wat makkelijk, had 'm in een dag uitgespeeld. Maar nog niet met alle levels hoor. Die hele fucking waterwereld had ik effe overgeslagen. Ben zo van de woestijn via het bos en de rotsenwereld naar de wolkenwereld gegaan. Maar... wat kijk je nou somber?"

Grenzen verleggen

"Mensen willen 2D-Mario, dus kopen ze 2D-Mario. Ik begrijp dat wel."

"Ja, daar kennen mensen je van hè? Goeie ouwe 2D-Mario. Lekker potje Mario'en. In de vlaggenmast springen, huppakee! Wie wil dat nou niet?"-*"Ik niet. Of nee, dat bedoel ik niet. Ik vind het niet erg om het publiek af en toe te geven wat het wil. Maar Nintendo zet me tegenwoordig alleen nog maar in voor dat soort 'gouwe ouwe'-werk. En ik ben misschien geen broekie meer, maar ik voel nog steeds de drang me creatief te ontwikkelen. Mijn grenzen te verleggen."*

'De Mario-moeheid begint toe te slaan'

"Zoals in Mario Galaxy bijvoorbeeld?"

"Juist, precies dat, precies zoals in Mario Galaxy. Zelden heb ik zo geschitterd. Eenvoudige barman, doe mij nog maar een ouzo. Een dubbele, graag."

Super Mario World

"Weet je Mario, ik begrijp wel een beetje wat je bedoelt. Eerst vond ik het heel tof dat je Wii U-avontuur was gebaseerd op Super Mario World. De terugkeer van de wereldkaart, de draaisprong en de Baby Yoshi's... maar het verveelde allemaal sneller dan ik had verwacht. Misschien omdat ik het allemaal al eens beleefd had. Zo bijzonder als in 1991 wilde het maar niet worden. Ook al is het allemaal weer nét iets anders. En in HD."



"God ja, HD. Het voelt anno 2012 een beetje achterhaald om blij te worden als iets in HD verschijnt, vind je niet?"

"Maar multiplayer-Mario'en is wel leuk hoor."

"Dat was het in New Super Mario Bros. op de Wii ook al."

"De challenges... jezelf tot het uiterste pushen voor de hoogste score..."

"Net als in het onlangs verschenen New Super Mario Bros. 2 bedoel je?"

Rayman Legends

"Nou, maar die boost mode is wel uniek. Dat kan alleen met die touchscreen-controller. Lekker blokken in beeld tikken."

"Ik geef toe, dat is uniek. Maar goed, Nintendo moest natuurlijk ook wel iets met die touchscreen-controller doen. Ze hebben 'm tenslotte zelf gemaakt. En dan is die boostmode eigenlijk nog een zwaktebod hoor, als je ziet wat Ubisoft allemaal voor geweldige GamePad-functies in Rayman Legends heeft gestopt."

"Rayman Legends? Ja, daar zitten inderdaad wel wat meer creatieve dingen in."

"Het is triest dat ik het moet zeggen, maar ik ben gewoon jaloers op Rayman. Die gast speelt tegenwoordig de hoofdrol in de creatiefste platformers sinds jaren. Terwijl ik drie keer per jaar op herhalingsoefening wordt gestuurd."

"Nou man, wat let je? Wat zit je hier dan te zuipen en te zeuren? Dan ga je toch bij Ubisoft solliciteren?"

"Mmm... misschien nog niet eens zo'n gek idee." ✪



Mijn vrouw is nogal begaan met dierenwelzijn. We hebben thuis dan ook alleen maar scharrelvleesetende planten.

SCORE 70

Er is helemaal niets mis met deze Mario, behalve dat het weer voor meer dan negentig procent is gebaseerd op oude Mario-spellen, met name Super Mario World dit keer. De Mario-moeheid begint toe te slaan.

JURJEN



De prinses is na een uurtje of acht wel weer gered. Maar er zijn genoeg extra uitdagingen om je daarna nog twintig uur bezig te houden.

28 UREN



BASICS

2D-PLATFORMER
NINTENDO
1 - 5 SPELERS
OUT NOW

NINTENDO LAND





Een game met speelbare attracties die gebaseerd zijn op Super Mario, The Legend of Zelda en Metroid? Nou, dat lijkt Nintendo-liefhebber Samuel een ideale manier om de Wii U mee te leren kennen.

Wii Play en Wii Sports waren destijds zeer geschikte games voor de beginnende Wii-bezitter. Wii Sports bewees de potentie en toegankelijkheid van de nieuwe controller, terwijl Wii Play liet zien wat die kekke afstandsbediening nog meer voor geinige functionaliteit in huis had.

En Nintendo Land? Dat kun je zien als een combinatie van Wii Sports en Wii Play. Het is een verzameling minigames die je gratis bij je Wii U krijgt (mits je zo slim bent het Premium Pack te kopen) en laat zien wat er zo geweldig is aan Nintendo's nieuwste controller. Hiermee is Nintendo Land dé game voor iedereen die elk facet van de GamePad op z'n gemak onder de knie wil krijgen.

MINIGAMES SUBSCORES

Singleplayergames	
• Yoshi's Fruit Cart	5
• Octopus Dance	6
• Donkey Kong's Crash Course	7
• Takamaru's Ninja Castle	8
• Captain Falcon's Twister Race	8
• Balloon Trip Breeze	7
Single- en multiplayergames	
• The Legend of Zelda: Battle Quest	8
• Pikmin Adventure	7
• Metroid Blast	8
Multiplayergames	
• Mario Chase	10
• Luigi's Ghost Mansion	8
• Animal Crossing: Sweet Day	7

Tikkertje

Nintendo Land bevat twaalf spelletjes (dertien als je de pachinko-minigame meetelt waarmee je leuke trofeeën kunt winnen) die gebaseerd zijn op (on)bekende Nintendo-franchises én allemaal een andere kwaliteit van de GamePad benadrukken.

Het is een mooi verzamelingetje, waarvan zelfs de saaiste minigame nog bestaansrecht heeft. Ik heb het nu over Yoshi's Fruit Cart, een spelletje dat ik na een paar minuten wel gezien had, maar mij desondanks wel goed leerde afwisselen tussen kijken naar de tv en het scherm van de GamePad.



Sorry, maar ik kan er niet opgewonden van raken.

De leukste minigames waren de drie asymmetrische multiplayer-spelletjes, waarbij één persoon de GamePad gebruikt en het moet opnemen tegen twee tot vier Wiimote-gebruikers. Vooral Mario Chase (een soort tikkertje) is zó geweldig dat zelfs Wii U-hater Wouter lachend en joelend zat te gamen. Het is de beste partygame sinds Pac-Man Vs. Jammer dat het maar drie maps bevat, maar goed, daar kan ik mee leven.

Verplichte kost?

Elke minigame heeft daarnaast die typische Nintendo-afwerking, waardoor ze bijna allemaal leuke details, kleurrijke graphics en relatief veel diepgang bevatten.

Zo kent de Metroid Blast-minigame een geweldige boss battle tegen een robotversie van Kraid. Het was een gevecht dat uit drie stadia bestond en ook behoorlijk wat inzicht en behendigheid vereiste; qua gameplay had het zo in een echte Metroid-game gekund.

> **"Mario Chase is de beste partygame sinds Pac-Man Vs."**

Een andere favoriet was Captain Falcon's Twister Race, waarbij je een F-Zero-wagen bestuurt door de GamePad te kantelen terwijl je op het schermpje het level van boven ziet. Rij je echter een tunnel in, dan moet je naar de tv kijken, waar je de race vanuit een traditioneel third-person perspectief ziet. Het is een oppervlakkig maar leuk kijkje naar een hele nieuwe manier van gamen en alleen al daarom moet elke Wii U-bezitter deze compilatie gespeeld hebben.

Als je regelmatig vrienden over de vloer hebt, is Nintendo Land zelfs verplichte kost vanwege het hilarische en verslavende Mario Chase. Toegegeven, de helft van de minigames zul je na een keer of drie nooit meer aanraken, maar de rest vind ik vermakelijker dan Wii Sports en Wii Play bij elkaar en dat wil best wat zeggen.



Op een of andere manier moet ik altijd aan Britt Dekker denken als ik een doos met een vraagteken zie.



Bij poolbiljarten is het zo dat met een verwarmd laken je ballen veel soepeler het gat vinden. Dat was de reden dat ik ooit een elektrische deken heb gekocht.

SCORE 79

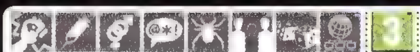
De hardcore gamer zal waarschijnlijk - en terecht - naar ZombiU of New Super Mario Bros. U grijpen bij de aanschaf van Nintendo's nieuwste console, maar verder is Nintendo Land een uiterst vermakelijke introductie voor wat de Wii U nou eigenlijk zo tof maakt.

SAMUEL



In zes uur heb je alles gezien en in twintig uur alles gehaald, maar Mario Chase blijft voor altijd speelbaar.

6+ UREN



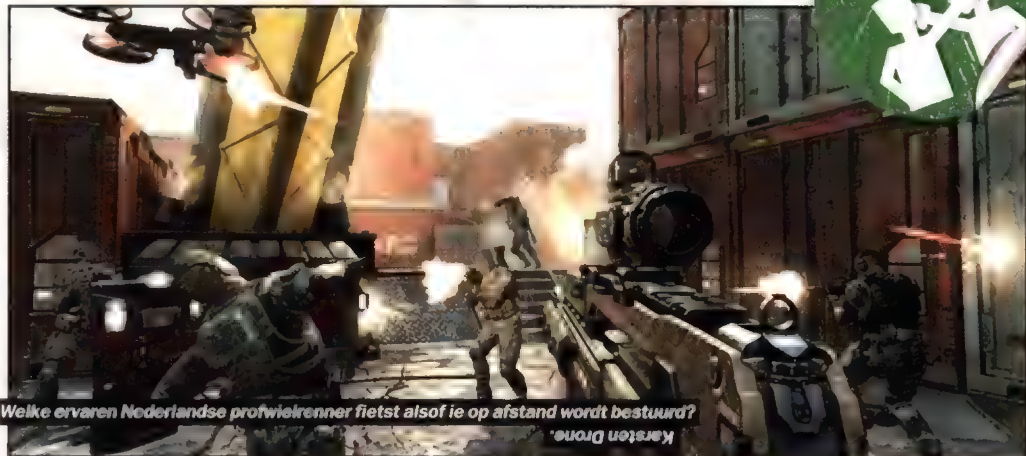
BASICS

MINIGAMES
NINTENDO
1 - 5 SPELERS
OUT NOW

CALL OF DUTY BLACK OPS II V

MULTIPLAYER

FPS-fans werden in korte tijd verwend met twee MP-blockbusters. Dat vraagt om een nadere beschouwing door twee kenners: Halo Wouter vs JJ de CoD-kabouter. Zijn al hun MP-wensen vervuld?



Welke ervaren Nederlandse profwielrenner fietst alsof ie op afstand wordt bestuurd? Karsten Drone.

Wat biedt de MP van Black Ops II?

Treyarch heeft de fundamenten van CoD in tact gehouden, en dus krijg je, gelukkig, weer fast paced actie in kleine en middelgrote maps waar je middels levellen met perks en attachments beter wordt.

Wel is er volop getweakt. Zo kun je bij het levelen nu tien slots invullen i.p.v. een vast aantal perks en attachments. Alles op je wapen? Kan, dan moet je bijvoorbeeld granaat en flashbang weglaten. Zes perks? Kan ook, maar dan zul je op de wapens moeten inleveren.

Qua modes is er weinig veranderd. Multi-team is wel nieuw; hierin kun je met meerdere kleinere teams (drie of vier man) tegelijk spelen. Erg cool is League Play, waar je in de laagste divisie begint en je je kunt opwerken naar de top. Op die manier speel je steeds tegen even sterke opponenten.

Hoe voelt de MP aan?

Het tempo ligt nog steeds hoog, en goed kunnen strafen is bij de meeste maps dan ook belangrijker dan strategisch inzicht.

De maps zijn iets kleiner dan bij BO en MW3 waardoor submachines ijzersterk zijn en je nauwelijks ergens op adem kan komen. De respawn-punten zijn door de kleine schaal van de maps niet altijd even tactisch geplaatst.

Voor de rest zijn de maps in orde zonder legendarisch te worden, zoals de eerste Nuketown of Dome. Grafisch is het allemaal niet zo mooi als Battlefield of Crysis, maar who cares als die shit 60 fps loopt? Ook met het scifi-gehalte valt het wel mee; een paar drones en een supersonisch vliegtuig en dan heb je het wel gehad. Het is geen Halo...

Wat doet de MP goed?

BOII is opnieuw een fragfeest. Haters moeten dimmen, want niemand doet dit soort arcade knalwerk beter. Ook het invullen van tien slots vind ik een verbetering. Ik deed nooit wat met mijn tweede wapen en granaten, en kan die nu inwisselen voor extra attachments en perks. Levelen is daardoor nog nooit zo verslavend geweest.

Ook League Play is klasse omdat je nu eerlijkere en dus leukere matches krijgt.

Wat doet de MP fout?

Het is een persoonlijk ding, maar ik haat quick scoping; het maakt snipen te makkelijk. Sommige respawn-punten zullen ook aangepakt moeten worden en de hitmarks zijn eveneens niet altijd correct, want soms moet je te lang knallen zonder resultaat.

Tot slot zou ik wat meer fantasievolle maps willen zien. En die server-problemen, vooral op de PS3, die kunnen niet meer.

Wat betekent MP voor eSports?

Treyarch heeft bij het opbouwen van de MP duidelijk eSports in het achterhoofd gehad. Zo kun je matches simpel streamen, is er een spectators- en shoutcasters mode, kun je de game in LAN spelen en zorgt League Play voor een sterke online competitie.



Favo wapen: *Scorpion*
Indeling 10 slots: *Hoofdwapen met Grip, Quickdraw, Longer barrel, Perk 1 Greed, Third attachment, Lightweight, Blind Eye, Toughness, Dexterity*
Favo map: *Overflow*

IS BLACK OPS II COOL VOOR HALO 4-FANS?

Het feit dat Halo veel meer gericht is op voertuigen, physics en totaal van elkaar verschillende wapens, maakt Black Ops II een totaal andere MP-ervaring. Je moet dus flink wennen aan de overgang tussen beide. Maar effe tussen jou en mij: Halo 4 is veul vetter! Dat komt voornamelijk omdat het SF-gehalte in BLOPS, ondanks de futuristische setting, toch nog tragisch laag blijft.



S HALO 4

Wat biedt de MP van Halo 4?

Halo 4 pakt het helemáál anders aan. Er is een Killcam, een groot deel van de wapens en armor abilities moet je unlocken door te levelen, op dezelfde wijze verzamel je upgrades en packages die dienen als een soort perks, en met dit alles kun je je eigen loadouts samenstellen. Voeg daarbij een mammoth-lading aan uiterlijke aanpassingen en je kunt wel zeggen dat elke Spartan (je kunt geen Sangheili kiezen) uniek is, wat voor een compleet andere dynamiek op het strijdveld zorgt.
Dan zijn er nog de Specializations, waarmee je jezelf na level 50 nog meer kunt onderscheiden en je nog een aantal klasse-specifieke armor mods kunt unlocken.
Wat betreft modes worden er steeds meer toegevoegd, en daarnaast vind ik vooral Dominion een opvallende nieuwkomer; een 'punten verover'-modus die een leuke variatie op het Territories-principe biedt.

Hoe voelt de MP aan?

Een Halo-purist zal al snel het idee hebben dat 343 te ver is gegaan met z'n perks-achtige onzin. Een goede Loadout lijkt in eerste instantie nu even belangrijk als kunde. Maar vergis je niet; uiteindelijk kan een nieuweling die nog niets unlocked heeft prima een gast van level 50 kapot knallen, als zijn vingers en reactievermogen maar snel genoeg zijn.
Hoewel je vaker het gevoel zult krijgen dat iemand aan het cheaten is, ligt dit vooral aan het feit dat er meer variabelen zijn en niet omdat de game ongebalanceerd is. Dat gezegd hebbende: je moet wel de DMR of de Battle Rifle in je Loadout hebben, wil je überhaupt kans maken op een fatsoenlijk aantal kills, want deze wapens domineren War Games als leeuwen de Afrikaanse savanne. Meester een van die guns, of vloek veel.

Wat doet de MP goed?

Spartan Points verzamelen en er nieuwe shit mee kopen, is aan het begin van je War Games carrière een feest, maar later puur cosmetisch en bijna alsof je New Style Boutique aan het spelen bent.
Ordnance drops vind ik een fijne toevoeging, Valhalla is terug als Ragnarok, Forge mode is nog fabelachtiger dan het was en de nieuwe Mantis mech is best geinig.
Daarnaast zijn er belachelijk veel modes en er komen er ook nog verdomd veel bij, maar eigenlijk heb je er maar eentje nodig: Big Team Infinity Slayer. Grote maps, veel voertuigen en een shitload aan chaos: dat is Halo.



Je hebt nu ook een onderdeel waarin je, in plaats van te schieten, in korte tijd zoveel mogelijk onzin uit moet kramen. Dat heet dan niet pvp maar pvv.

Wat doet de MP fout?

Vehikels zijn ongebalanceerd, Regicide en Flood zijn playlists die ik persoonlijk nooit zal spelen, matchmaking werkt niet eerlijk, er zijn geen straffen voor fuckers die de game verlaten en de Loadouts moedigen je niet aan om alle wapens te gebruiken want de Battle Rifles roeleren.

Wat betekent MP voor eSports?

Aan het woord Roman Neidig, professioneel Halo-speler: "Er is al een H4 toernooi geweest in Amerika en wat de toekomst betreft ziet 't er goed uit. De Major League Gaming heeft Halo 4 erbij en de European Gaming League heeft al aangekondigd dat ze ook een H4-toernooi houden bij hun volgende event begin 2013."





Favoriete wapen: *SAW (M739 Light Machine Gun)*
Favoriete Loadout:
Primairy weapon: *Battle Rifle*
Secundary weapon: *Magnum*
Grenade: *Plasma*
Tactical Package: *Firepower*
Support Upgrade: *Explosives*
Armor Ability: *Thruster Pack*
Favo Map: *Vortex*


Wie geeft zich over tijdens een vervelend huishoudelijk klusje? Iemand die de vlag strijkt.

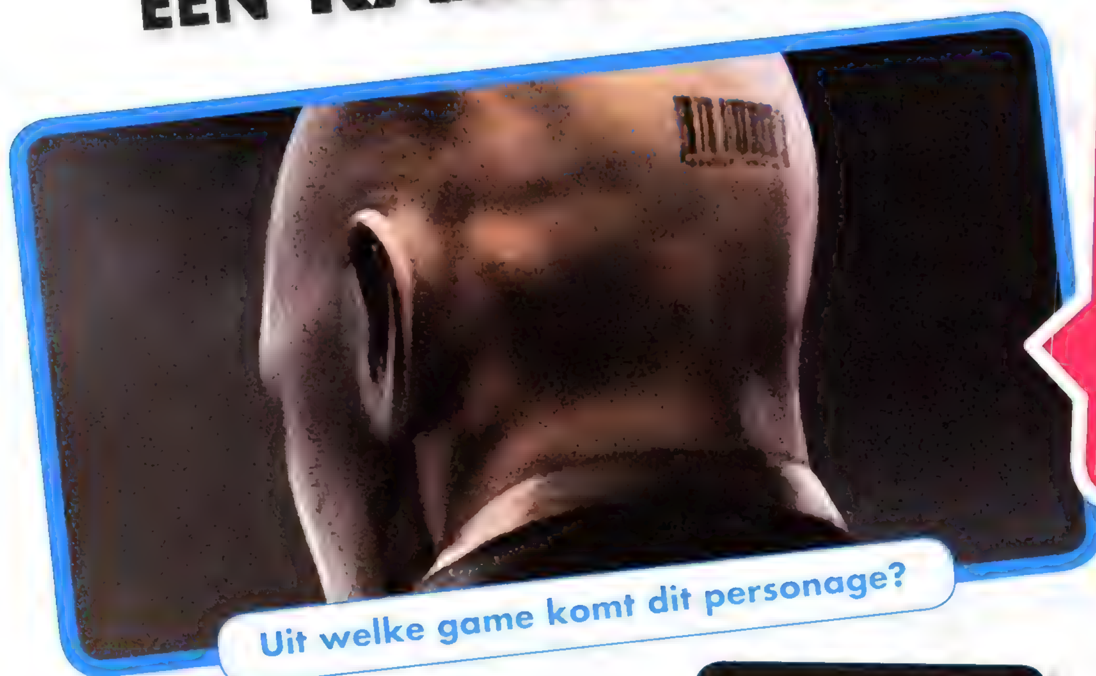


IS HALO 4 COOL VOOR BLACK OPS II -FANS?

Dat de MP van Halo 4 kwaliteit biedt, kan iedereen zien. Het is meer een smaakding of je er mee aan de slag wil. Het tempo ligt wat lager en de stijl moet je liggen. Ik hou niet van de SF-vibe, niet van SF-characters en al helemaal niet van wapens die pjiew-pjiew doen. Check dus of je die haat ook hebt. Zo niet. Meteen spelen!

RAAD DE PLAAT & WIN!

EEN RAZER GAMEPAKKET



Uit welke game komt dit personage?

Zo doe je mee!

Je kunt je antwoord op twee manieren doorgeven: **sms PU[spatie]oplossing** naar **3553** (60 ct. per sms) of bel naar **0909 - 5010193** en spreek je antwoord in (60 ct. per gesprek). Meedoen kan tot 18 januari 2013

Prijswinnaars worden bekendgemaakt op www.puzzelsite.nl en www.pu.nl

Win dit complete Razer gamepakket t.w.v. € 450,-

Razer Tiamat 7.1

Dit is de Razer Tiamat 7.1, een echte gaming-grade stereo headset die geoptimaliseerd is voor positioneel geluid, waardoor je gegarandeerd in het heetst van de strijd compleet in het geluid opgaat.

Razer BlackWidow Ultimate

Mechanisch gaming toetsenbord (US-Layout). Volledig mechanische toetsen voor superieure gevoeligheid en snellere reactie. De mechanische toetstechnologie van de Razer BlackWidow Ultimate geeft een karakteristieke voelbare terugslag in de vorm van een licht maar duidelijk tikje tegen je vingers; dit geeft je toetsenbord een geheel nieuw gevoel!

Razer Mamba

Deze muis komt met een ultraprecies 4G Dual Sensor systeem, dat gebruik maakt van zowel een laser als een optische sensor voor verhoogde tracking nauwkeurigheid door te kalibreren met verschillende ondergronden.





FAMILY GUY
BACK TO THE MULTIVERSE



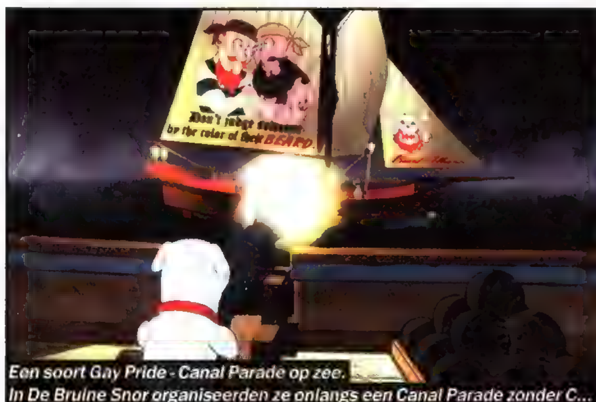
Het mooie aan het personage Stewie is dat hij een grote bek heeft en zichzelf helemaal geweldig vindt ondanks dat hij bij de meeste mensen niet verder dan hun knieën komt. Het lijkt ons duidelijk dat deze game Samuel op 't lijf geschreven is.

Dit is nou echt zo'n licentiegame zoals ze vroeger werden gemaakt. Zo kwam in 1990 Batman: The Video Game uit voor de allereerste Game Boy, een platformspelletje waarin je met Batman kon springen en schieten. Batman, die kon schieten? Ondanks dat het personage vuurwapens haat omdat z'n ouders waren doodgeschoten? Maar goed, een kniesoor die daar op let, toch? Vandaag de dag letten licentiegames wel iets meer op authenticiteit, check Batman: Arkham Asylum. Family Guy: Back to the Multiverse doet het echter nog gewoon old skool: je krijgt enkele personages uit de tekenfilmserie voorgeschoteld en vervolgens mag je springen en schieten tot je een ons weegt. Niet dat dit de voornaamste ingrediënten zijn van de cartoon, maar, ach, in tegenstelling tot bij Batman: The Video Game wordt er in het beginfilmpje wel enigszins uitgelegd waarom Stewie en Brian opeens 'Commando' gaan.

Rolstoel

Stewie's kwaadaardige halfbroertje Bertram dreigt het bestaan van de twee hoofdrolspelers compleet uit te wissen, en dus moeten ze door het 'multiversum' reizen om hem tegen te houden.

In feite is dit flinterdunne plot niets meer dan een excuus om de speler in een compleet onsamenhangende verzameling levels te storten, al past dat natuurlijk wel enigszins bij de humor van de serie. Je zult dus in ieder geval knallen in een Amish-dorpje, een piratenschip, een ruimteschip vol met buitenaardse kippen én een stad waarin iedereen gehandicapt is. Het doel is echter overal hetzelfde: loop van punt A naar punt B, knal iedereen aan gort, pak een voorwerp of haal een hendel over, loop naar punt C, knal weer iedereen kapot, herhaal, eindbaasgevecht. De actie is hersenloos, simpel en oppervlakkig, en vooral bedoeld om in een melige bui coöperatief met een maat te spelen. 'Haha, we zijn mensen in rolstoelen kapot aan het schieten', zo'n soort game is het.



Een soort Gay Pride - Canal Parade op zee. In De Bruine Snor organiseerden ze onlangs een Canal Parade zonder C...

"Als je eerlijk bent, is dit natuurlijk pure pulp."

Humor

Met de juiste instelling kan dit dus best een avondje vermakelijk zijn. maar als je eerlijk bent, is het natuurlijk pure pulp. Dit is enkel 'leuk' omdat je vanaf moment één door hebt hoe kut alles in elkaar zit en er daarom de charme van inziet. Dit is de definitie van een budgetgame.

Het springen voelt veel te zwaarverig en losjes, de vijanden lijken allemaal op elkaar en blijven achter objecten haken, doodgaan heeft nauwelijks consequenties en het gros van de wapens zul je nooit meer aanraken zodra je Brians snipergeweer en shotgun in je klauwen krijgt.



waetje • waetje

De stemmen zijn gedaan door de originele voice cast van de serie, wat dus inhoudt dat de helft is ingesproken door bedenker Seth MacFarlane.

Dit spel is effe snel in elkaar geflanst en dat is op elk front merkbaar. Je wordt doodgegooid met enkele zogenaamd hilarische oneliners en een handjevol Family Guy-referenties, maar om de 'humor' hoef je de game echt niet te kopen. Nee, dit is enkel de moeite waard als je om wat voor reden dan ook een rare voorliefde hebt voor oppervlakkige licentiegames zoals Batman: The Video Game uit 1990. Kwalitatief gezien lijkt Family Guy: Back to the Multiverse in ieder geval uit hetzelfde jaar te komen.



Dit zal dan wel in diezelfde homoboot zijn, gezien die houten poten...



SCORE 51

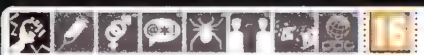
Dit is echt zo'n game die je destijds voor 15 euro uit een budgetbak viste omdat je weer even wat tijd wilde doden op je PlayStation 2. Je betaalde er toen in ieder geval niet de volle mep voor en dat doe je anno 2012 al helemaal niet.

SAMUEL



Je speelt 'm in een uurtje of zes uit. Plak er enkele uurtjes aan vast als je alle collectibles wil verzamelen en de challenge levels meepakt.

6 UREN



BASICS
PLATFORMGAME
HEAVY IRON STUDIOS / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

REVIEW | PS3 XBOX 360

PROBEER JE ME DIE RING MISSCHIEN TE ONTFUTSELEN, BOLLE?

HIERMEE HAK IK ZE STEVIG IN DE PAN!

LEGO LORD OF THE RINGS

FRODO (Wouter)

SAM (Jurjen)

Welkom terug bij 'Co-PU-latie'. In de langverwachte terugkeer van onze fenomenale co-op rubriek, bespreken Jurjen en Wouter Lego The Lord of the Rings en leren zij waardevolle lessen over humor, vriendschap en... uuuh... nog iets.



Hoe noem je een goede grap die in de bergen wordt verteld?
Een dijenkletscher.



Jurjen (als nietsvermoedende passant): "Hey Wouter! Wat speel je nou? Alweer een LEGO-spel? Ik dacht dat ik Lord of the Rings hoorde!"



Wouter (als Isildur): "Dit is Lord of the Rings. LEGO The Lord of the Rings. En het is vrij briljant."

Jurjen: "Verdomd ja, nu zie ik het. Wauw, wat veel orks tegelijk in beeld. Die grote die jou steeds op je kop stampt is zeker Sauron. Maar met wie speel je nu? Die gast met dat zwaardje, is dat Aragorn?"

Wouter: "Nee lul, dat is Isildur natuurlijk. Je weet wel, de zoon van Elendil de Lange. En dat zwaardje is Narsil, daarmee ga ik straks die Ene Ring van Saurons vinger snijden. Het is mooi genoeg geweest met al dat geouwehoer van die gek!"

Jurjen: "O ja, nou weet ik het weer, daar beginnen die films ook mee. Wat grappig dat ze dit speelbaar hebben gemaakt. Kan ik meedoen? Maken we er een Co-PU-latie van. De vorige was toch ook met een Lord of the Rings-spel? Dat Samuel de dwerg was? War in the North of zo? Geen best spel, toch?"

Wouter: "Ik heb het verdrongen."

ONDERWEG VAN DE GOUW NAAR BREEG

Jurjen (als Sam): "Waarom mag ik eigenlijk Frodo niet zijn?"

Wouter (als Frodo): "Omdat ik Frodo al ben. Er kan er maar één de ringdrager zijn. Of probeer je me die ring misschien te ontfutselen, bolle?"

Jurjen: "Wow, kalm aan man. Wat kijk je opeens vurig. Ik wil best Sam zijn hoor. O kijk, ik kan een plant laten groeien. Daardoor schrikt de uil, zodat ie wegvliegt, en daardoor denkt de Nazgûl-ruiter dat we verderop zitten, zodat we naar de volgende boom kunnen sluipen. Dat zit leuk in elkaar, zeg."

Wouter: "Dat zitten LEGO-games wel vaker. Dit is trouwens wel de eerste waarin je met elk personage een hele trits voorwerpen kunt verzamelen."

Jurjen: "Ja, jij speelt die LEGO-games altijd met je vriendinnetje, toch? Voelt het ook anders, nu je met mij speelt? Het is best intiem hè, zo'n Co-PU-latie."

Wouter: "Zorg jij nou maar dat je die nopjes oppakt als je iets kapot hebt geslagen. Dat is de essentie van elke LEGO-game, dat je die LEGO-muntjes verzamelt. Denk niet dat ik de hele tijd achter je kont ga aanlopen om die zooi voor je op te rapen."

OP DE WEERTOP

Jurjen (als Sam): "Waar ben je?"
Wouter (als Frodo): "Ik heb de ring aangetrokken en zit nu in die vage vaagheidsdimensie. Jij moet vuurtjes maken om de Nazgûl mee weg te jagen."
Jurjen: "Irritant, dat diagonaal gesplitste scherm. Soms zie ik gewoon niet waar ik naartoe loop."
Wouter: "Je bent dan ook duidelijk een mindere LEGO-partner dan mijn vriendin."
Jurjen: "Nou ja zeg, ik ben anders nog geen één keer dood gegaan hoor."
Wouter: "Je kunt niet doodgaan in LEGO-spellen. Je verliest alleen nopjes als je je steeds laat raken. Daarom staat die teller op jouw helft van het scherm ook zo laag... loser..."
Jurjen: "O wacht, als ik eerst zo'n zwarte ruiter aan de kant stomp en dan pas het vuurtje aansteek, gaat het beter. Wel raar hoor, dat Sam met z'n blote vuisten een Nazgûl in elkaar beukt."
Wouter: "Misschien moet je even de B-knop ingedrukt houden om een zwaard te selecteren."
Jurjen: "Wat zeg je? O wacht. Ja, dit werkt beter. Wel een raar zwaard."
Wouter: "Dude, je hebt een pan gepakt."
Jurjen: "Haha, ja daarmee hak ik ze effe stevig in de pan! Haha. Waarom lach je niet?"



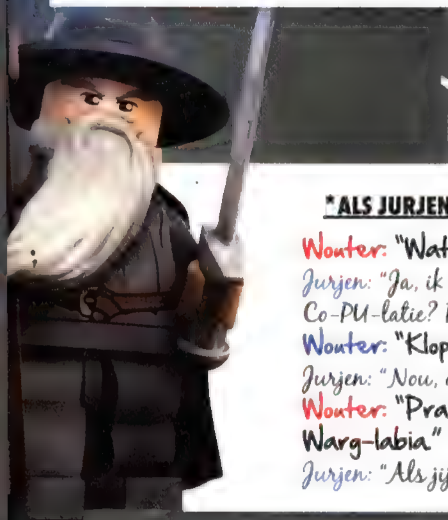
OP DE ROODHORNPAS

Wouter (als Legolas): "Ik moet zeggen, je begint een beetje een waardige reisgenoot te worden."
Jurjen (als Gimli): "Ja, ik ga het een beetje door krijgen. Kijk, dit soort tegels kan ik met mijn bijl kapot beuken. Als jij nou effe pijlen naar die doelwitten schiet, Wouter. Of ik bedoel Legolas. LEGO-Legolas, haha."
Wouter: "Legolas, een geweldige naam voor een LEGO-personage. Alsof Tolkien dit spel heeft zien aankomen, toen hij die naam bedacht."
Jurjen: "Het werkt ook wel erg goed hé, dat overbekende Lord of the Rings-verhaal in LEGO-stijl. Lekker veel bekende personages om tussen te wisselen. Mooie omgevingen. Hé, ik zit vast in de sneeuw!"
Wouter (als Boromir): "Wacht ik kom je helpen. De grote personages moeten de kleine ventjes door de sneeuw dragen."
Jurjen (als Legolas): "Mooi, dan kan ik nu even met Legolas spelen. Wat cool, hij loopt over de sneeuw. We blijven het zeggen, maar..."
Wouter en Jurjen (in koor): "Net als in de film!"

VOOR DE POORT NAAR MORDOR

Wouter (als Frodo): "Haha, kijk dan, ze doen de poort open omdat er een pizza bezorgd wordt."
Jurjen (als Sam): "Ja, dat is grappig. Maar het is ook wel een beetje... oneerbiedig, vind je niet? Net als dat er een surfplank op de schuimkoppen van de Bruinen dreef. Of dat Frodo tijdens de Raad van Elrond naar het toilet moest. En dat Boromir pas stierf nadat een Uruk-Hai een bezemsteel, een kip en een banaan in zijn borst had geschoten."
Wouter: "Dat is niet oneerbiedig, dat is humor. Misschien lichtelijke koterhumor, maar ik kan er wel om lachen."
Jurjen: "Ja, je hebt gelijk. Humor. Zo hoort het ook in een LEGO-spel. Weet je Wouter, ik heb het gevoel dat we spelenderwijs dichter bij elkaar zijn gekomen. Dat het doel van deze reis niet de bestemming, maar de reis was. Ik krijg zin om een lied te zingen."
Wouter: "Misschien moeten we even een pauze houden."





ALS JURJEN GEKALMEERD IS EN HET AWKWARDNESS-NIVEAU EEN BEETJE IS GEZAKT

Wouter: "Wat maken die gekke kinders van TT games toch lekkere spellekes."
Jurjen: "Ja, ik kan er ook wel redelijk van genieten. Hoe doe je dat ook alweer bij een Co-PU-latie? Dan geef je harige apenballen weg als cijfer, ofzo?"
Wouter: "Klopt. Dat of natte nijlpaarddrollen."
Jurjen: "Nou, dan krijgt ie van mij zeker een goede 78 van de 100 Mûmakil-lullen."
Wouter: "Prachtig. Dat komt dus afgrond neer op een kleine 4 van de 5 Warg-labia."
Jurjen: "Als jij het zegt..."



ZEVEN STUITENDE STIGMA'S



Er wordt door de mainstream media nog altijd slap geluld over games. En daar kunnen wij nu eenmaal slecht tegen. Hoogste tijd dus voor wat tegengas. En natuurlijk is JJ dan onze man om, rage-mode style, los te gaan op zeven van deze nog steeds levende vooroordelen.

Van gamen word je dik

Tuurlijk joh. Niks McDonald's, niks junkfood, niks snoepen. Nee, in games zitten pas veel calorieën.
Wat een gelul! Slappe excuses van ouders die te lui zijn om een beetje op de voeding van hun kroost te letten. Moeten we een keer een testje doen? Een persoon een week zonder eten laten gamen en een persoon een week zonder gamen laten eten, en dan kijken wie er meer is aangekomen? Nou?
En waarom die link leggen met gamen? Tuurlijk, als je alleen maar op je krent zit, heb je meer kans om dik te worden. Maar dan zul je nog steeds wel voer in je muil moeten proppen. En waarom zeurt niemand over mensen die veel boeken lezen, of op kantoor zitten, of huiswerk maken? Of doe je dat bewegend dan?
Nee, het is gewoon een vergezochte reden om het onvermogen om de populariteit van games te begrijpen, af te reageren. Sneu!



Van gamen word je gewelddadig

Nu moet ik effe rustig blijven, anders bevestig ik de vooroordelen, maar van alle vooroordelen is dit met afstand de meest belachelijke. Waar bij de andere zes vooroordelen nog wel érgens een procentje waarheid in schuilt, is voor deze achterlijke stelling nog nooit een snipper bewijs gevonden.
Van gamen ga je niet moorden. Okay, je kan wel eens pissed off raken als je geowned wordt. Maar als ik naar mezelf kijk, word ik dat ook wanneer ik een potje kwartetten verlies van mijn nichtje van vier. En die loopt nog steeds fris en vrolijk rond, hoor.
Een massamoordenaar is gewoon gek en was mogelijk ook getriggerd door een verkeerd gevallen kopje koffie, als ie al getriggerd hoeft te worden.
Kortom, weer een vooroordeel dat de wereld in komt omdat mensen iets zien en het niet kunnen plaatsen. Want als je iemand knifet in Black Ops II dan moet je dat toch ook in het echt willen... Tuurlijk joh.

Meer casual dan hardcore gamers

Het pijnlijke van dit vooroordeel is dat het niet alleen bij de mainstream media vandaan komt, maar ook uit de game-industrie zelf.
Het gaat momenteel (deels door eigen schuld) niet zo lekker in de bizz en veel hardcore games verkopen (ook vaak door eigen schuld) niet goed genoeg meer om de kosten eruit te halen. En casual gamers kopen momenteel wel. Dus is er straks minder geld te verdienen aan hardcore gamers dan aan casual gamers en moeten we ons meer op die laatste groep gaan richten met als gevolg dat de groep hardcore gamers afneemt...
Maar wat is een casual gamer? Iemand die wel eens een spelletje op welk platform dan ook speelt? Gasten, dan zijn we allang in de minderheid. Dus waar hebben we het over? Vraag je eerder af wat je aan beide doelgroepen hebt. Het is net als met fanatieke sporters en vrijetijdssporters. Aan die eerste groep kun je nog altijd het meeste slijten en ze zijn bereid er echt wat voor te betalen. Koester die shit in plaats van er op te kakken!

Tablets nemen de rol van consoles over

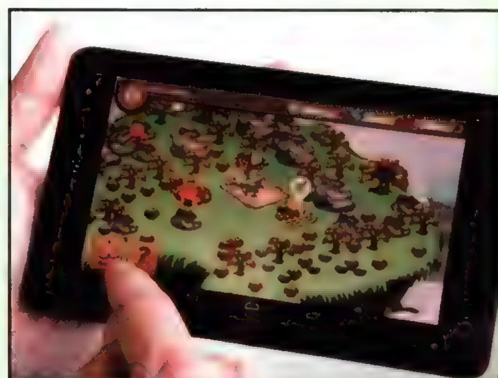
Noem mij één gamer met een relevant aantal hersencellen die zegt, 'fock mijn Xbox 360 en PS3 en mijn 56 inch scherm plus dolby surround, ik ga alleen maar op een tablet spelen'. Niemand dus.
Dit is macro-economisch gezwets van iemand die alle tablets optelt en alle consoles, en dan zegt 'aha, er zijn meer tabletgamers, dus console gaming is aan zijn neergang begonnen.'
Het is geen of-of, flapdrollen, het is en-en! We hebben er een fijn stuk hardware bij om op te gamen en dat doen we inderdaad massaal. Maar het vervangt de spelervaring op de console totaal niet en dat gaat ook nooit gebeuren.
De tablets voegen gewoon iets toe, en vervangen hoogstens op de lange termijn de handhelds.



Casual games zijn de redding van de industrie

Noem mij één casual game die momenteel net zoveel geld in het laatje brengt als bijvoorbeeld een Halo 4, Black Ops II of FIFA 13? Angry Birds misschien, maar dat is echt de uitzondering op de regel. Dus hoe kan het dan op dit moment de redding zijn?
Waren de casual gamers rond de launch van de Wii ook niet zogenaamd de redding van de industrie? Gamers die vervolgens 1,6 game kochten en na twee jaar de Wii niet of nauwelijks meer aanraakten. Gamers die het prijspeil van games verziekten door alleen nog maar 5,99 voor een spel te willen betalen en geen stuiver meer. Gamers die net zo trouw waren aan een gameserie als George Clooney aan vrouwen. Dus van die gasten moet je het nu gaan hebben... ik wens je succes.
Nee, de redding van de industrie is dat ze gewoon goede games boordevol relevante content gaan maken tegen een betaalbare prijs. Werk daar nu eens aan.

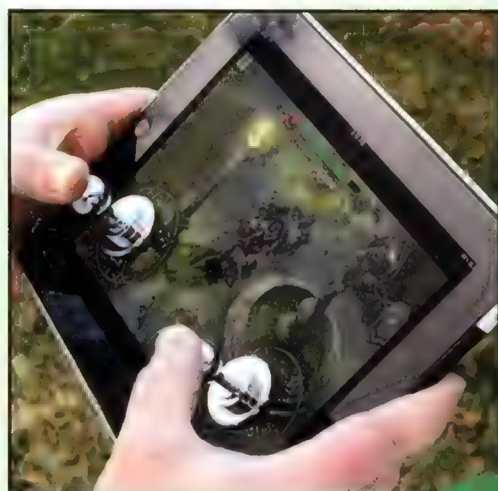






Gamers willen geen vernieuwing

Okay, hier doen we zelf een beetje aan mee. Maar het is natuurlijk bullshit. Gamers willen best vernieuwing, maar vernieuwing die hen bevalt en in een tempo dat zij bepalen. Want wie bepaalt wat vernieuwing is? De media? En wanneer mag je vernieuwing vernieuwing noemen? Een compleet leeg schijfje opleveren bij launch is immers ook vernieuwing.
Er wordt wel degelijk voortdurend vernieuwd. GTA introduceerde ooit eens de sandbox game. Het perksysteem is ooit door CoD ingevoerd. Ooit was er de eerste Assassin's Creed.
Zou het misschien kunnen dat wij als gamemedia gefrustreerd zijn omdat wat wij vernieuwend vinden, vaak niet goed valt bij de gamers. Dat onze voortreffelijke smaak niet door iedereen wordt gedeeld?



Free 2 Play is de toekomst van hardcore gaming

Free 2 Play wordt de shit, dat riep zelfs de baas van EA, John Riccitello. Onder het motto 'als gamers mijn game niet kopen, dan geef ik hem wel weg, wie weet vinden ze me dan lief en willen ze alsnog wat lappen voor een exclusief geweertje', maken veel uitgevers hun spellen f2p. Met microtransacties willen ze vervolgens hun geld verdienen.
Gaat dat werken? Niet in die mate dat het de toekomst voor de industrie is. Ga maar eens bij jezelf na: wil jij voor iets wat gratis is nog bijbetalen? Nee? Nou, andere mensen ook niet getuige de cijfers achter Farmville waar maar drie procent van de gamers iets kocht.
En wat kan er dan vet genoeg zijn om voor te lappen? 'Voordeel' in een game zit er niet bij, want dat is cheaten. Een exclusief tankje of extra munitieperk? Echt niet. En hoe zit het met de kwaliteit? Als je vooraf niet weet hoeveel mensen in je game investeren, hoe bepaal je dan het productiebudget voor je game? Wie garandeert mij dat het dan net zo wreed wordt als de echte hardcore games? Inderdaad, niemand...



WWE '13

Omdat wrestling voor Nederlanders niet bepaald gesneden koek is, haalde JJ er voor de review van WWE '13 een echte pro wrestler bij, Emil Sitoci. Een gast die als enige Nederlander regelmatig tegen daadwerkelijke WWE-vechters in de ring staat.



Profcheck met pro wrestler Emil Sitoci

Wrestling nep? Fok jou. Ik ga me niet eens meer verdedigen, wetende dat de gemiddelde jongere de spierbouw, lenigheid en conditie van een zwaar zieke bejaarde heeft en na één smack van een WWE-chick (aan een klap van een gast zullen we al helemaal niet beginnen) huilend om zijn moeder op het canvas ligt.
Worstelaars uit de WWE behoren tot de meest allround getrainde sporters op de planeet. En waar sporters uit het voetbal, basketbal, schaatsen en zelfs UFC nog een 'off season' of rustperiode hebben, daar moeten worstelaars het hele jaar aan de bak.

Emil Sitoci

De 27-jarige Emil Sitoci kan er over mee praten. Op zijn achttiende vertrok hij naar de VS om zijn droom achterna te gaan: worstelaar worden. Hij trainde een jaar lang met gasten die nu op het WWE-roster staan en leerde het vak.
Inmiddels verdient Sitoci de kost met worstelen en vecht hij in heel Europa en soms in de VS. Daarbij heeft hij al meerdere malen tegen WWE-gasten geknokt zoals twee maanden terug nog tegen Jack Swagger.

Classic fights

De liefde voor American Wresting begon bij Sitoci al vroeg. En laat dat nu goed uitkomen bij het testen van WWE '13. Want waar de campaign bij het vorige deel draaide om de wat bleke 'Road to WrestleMania', gaan we in deeltje 2013 terug naar de tijd waarin wrestling zijn hoogtepunt beleefde: eind jaren negentig.
Twee organisaties bevochten elkaar kneiterhard en smerig, wat epische, heerlijk opgeklopte battles tussen briljante vechters tot gevolg had. Denk aan Stone Cold Steve Austin, Bret the Hitman Hart, Kane, The Undertaker en, de grote held van Sitoci, Shawn Michaels.
Deze mode heet The Attitude Era en is eigenlijk al genoeg reden voor de worstelfan om WWE '13 te kopen. Je begint met Shawn Michaels om via onder meer Stone Cold Steve en The Rock een groot aantal classic fights af te werken.
Classics die fantastisch in beeld worden gebracht met unieke fragmenten uit die tijd. Sitoci: "Als ik dit zie, weet ik weer waarom ik ben gaan worstelen. Dit waren brute matches, waanzinnige shows, prachtige verhaallijnen waarbij je echt meeleefde. Je had nog echt de good- en bad guys. Vandaag de dag is het allemaal ietsje vlakker, vooral omdat ze de WWE ook aan kids willen verkopen. De rauwe randjes zijn er vanaf gehaald, terwijl die randjes nu juist de charme waren."


Weer een nieuw ideetje van John de Mol: Sterren Springen Zonder Water.

weetje • weetje

Nog niet overtuigd? Check de skills van Emil op: www.sitoci.com.

Lekker simpel

Sitoci heeft thuis een PlayStation 3 staan en de test doen we op de Xbox 360. Ook moet hij eerlijk bekennen dat hij het vorige deel iets minder fanatiek heeft gespeeld dan de voor-gangers. Hij heeft immers een druk bestaan met elk weekend weer nieuwe gevechten in binnen- en buitenland.




Die gast is zo dom, dat ie het woord 'kettingslot' kennelijk niet helemaal heeft begrepen...


weetje • weetje

Zelf ook aan de slag? Dat kan; ProWrestlingHolland.nl en DutchProWrestling.nl hebben beide een uitstekende school waar je het vak kunt leren.

Desondanks gooit hij er zeer soepeltjes de ene na de andere move en combo uit en krijg ik alle hoeken van de ring en de omgeving er buiten (de zogenaamde O(h)M(y)G(od)!-moves) te zien.

Sitoci: "Als je deel '12 hebt gespeeld, pak je dit zo op. De moves zitten simpel onder de knoppen gestopt. Een knop voor slaan, een voor schoppen, een voor pakken en slingeren en een voor reverse.

Ik vind het tof dat ze nu ook meer losse slagen en schoppen aan het geheel hebben toegevoegd zodat je meer doet dan alleen designer moves aan elkaar rijgen. Je bent nu echt aan het worstelen. Eerst je mannetje week slaan en dan gooien.

De timing van het overnemen (reverse) van slagen, worpen of trappen via de rechter trigger gaat ook prima. Ik druk precies op het moment waar ik in het echt ook had gereageerd en het werkt."

Kaal

Minder happy is Sitoci met de QuickTime events waarmee je de finishing en OMG!-moves maakt. "Dat maakt het weer iets te veel een reactiespelletje waarbij je ook nog eens zo gefocust bent op de knoppen, dat je niet ziet hoe bruut je je opponent sloopt."

Over de nieuwe campaign, The Attitude Era, niks dan goeds, evenals over het immense arsenaal aan fighters dat je kunt unlocken (sommige spelers zelfs meerdere keren, komend uit verschillende perioden).

Iets minder blij worden we beiden van de andere modi. Waar alles klopt bij The Attitude Era, van beeld tot geluid en sfeer, voelt de rest, zoals de Universe mode (maak je eigen shows) wat kaal aan. Vooral de sjeu en ondersteuning van commentaar en publiek ontbreekt een beetje.

Wel super zijn de ontelbare manieren om je eigen karakter, show en stadion in de Creative Suite te kunnen maken. Dus als je jezelf een keer in een strakke spandax slip wil zien; hier is je kans, inclusief stukken minder vet en meer spier.

"Het speelt allemaal prima en behoorlijk realistisch."

Helden

Grafisch is WWE '13 absoluut beter dan WWE '12. Animaties lopen soepeler en de worstelaars zien er goed gelijkend uit, inclusief hun signature moves. Cool is ook dat het publiek gekker wordt naarmate het gevecht zijn climax bereikt.

Wel jammer dat er af en toe problemen met de camera optreden (vechters buiten beeld / camera draait niet snel genoeg mee) en sommige bewegingen ietwat hikkerig overkomen.

Sitoci zegt te hebben genoten van de game en dan vooral van The Attitude Era: "De worstelaars van vandaag de dag, daar sta ik mee in de ring. Die zie ik meer als een soort collegae. Maar die gasten uit de jaren negentig, dat waren echt helden voor me. Om dat nu zo via een game allemaal opnieuw te beleven, dat vind ik super. En het speelt allemaal prima en behoorlijk realistisch."

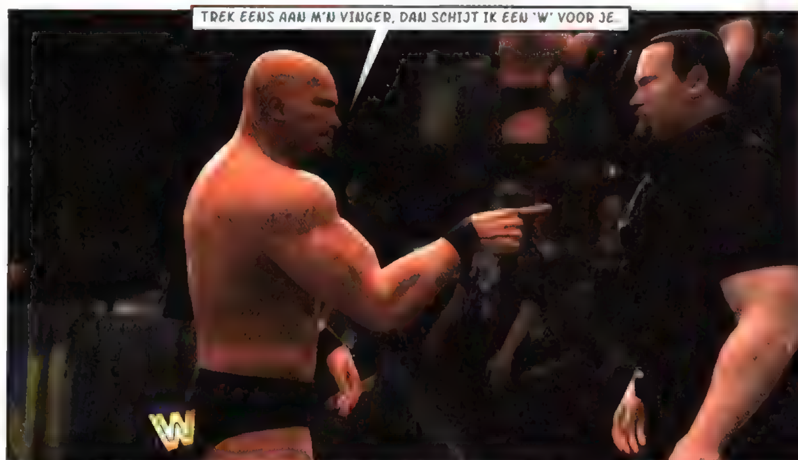
Voorgekookt?

Tot slot de hamvraag: wrestling, dat is toch allemaal voorgekookt spektakel?

Sitoci lacht: "Wrestling is sport-entertainment. Het is een continuerend verhaal dat zich ontwikkelt. Maar lang niet alles is van tevoren geregeld. Zo moet je als worstelaar echt je plek verdienen door goed te vechten en een karakter en populariteit op te bouwen.

Daarnaast is een gevecht niet voorgekookt. Je kent misschien kop en staart van het gevecht, maar alles er tussen is pure improvisatie op basis van je skills.

Ik zou zeggen, ga het zelf maar eens doen; een ongetraind iemand is meteen halfdood."





SCORE 82

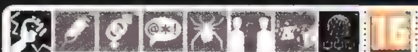
WWE '13 shinet in The Attitude Era. Dat is wresting zoals ik het wil. Jammer dat de andere modes ietwat kaler zijn, anders had ik er zo een Gold Awardje uitgegooid.

JT



De shitload aan modes plus de online opties zorgen ervoor dat je in 2012 en '13 goed zit

99+ UREN



BASICS

WRESTLING
PREMIER COMMS / THQ
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

PLAYSTATION ALL-STARS

BATTLE ROYALE

Het is voor een neuroot als Florian nodig om soms wat stoom af te blazen, en dat doet hij 't liefst met een fightinggame. Als het dan ook nog eens een fighter vol PlayStation-figuren is, dan komt de stoom zelfs uit z'n oren!

DE CHARACTERS

- **Parappa** *(Parappa the Rapper)*
- **Kratos** *(God of War)*
- **Sweet Tooth** *(Twisted Metal)*
- **Fat Princess** *(Fat Princess)*
- **Mael Radec** *(Killzone)*
- **Nathan Drake** *(Uncharted)*
- **Sly Cooper** *(Sly Cooper)*
- **Ratchet** *(Ratchet & Clank)*
- **Spike** *(Ape Escape)*
- **Jak** *(Jak & Daxter)*
- **Cole MacGrath** *(inFamous)*
- **Evil Cole MacGrath** *(inFamous)*
- **Sir Daniel Fortesque** *(MediEvil)*
- **Toro Inoue** *(Dokodemo Issho)*
- **Big Daddy** *(BioShock)*
- **Dante** *(Devil May Cry)*
- **Nariko** *(Heavenly Sword)*
- **Sackboy** *(LittleBigPlanet)*
- **Raiden** *(Metal Gear Solid)*
- **Heihachi Mishima** *(Tekken)*

Na jaren van geruchten is ie er dan eindelijk: PlayStation All-Stars Battle Royale, de Sony-brawler die de ultieme fanservice moet zijn voor alle PlayStation-liefhebbers.
Op papier klinkt het ook fantastisch. Je kunt een shitload aan bekende PlayStation-characters tegen elkaar laten vechten op prachtige interactieve locaties, er is een uitgebreide offline en online multiplayer en de game is ook nog eens Cross-Save, Cross-Buy en Cross-Play compatible met de PS Vita!
Is dit inderdaad de natte droom voor PlayStation-fanboys?



Raiden is een fighter van de bovenste plank. En uit het goede hout gesneden. Een boom van een kerel ook, die graag in z'n blote bast een beuk uitdeelt.

Super Smash Bros.

De grote olifant in de kamer is natuurlijk Super Smash Bros. van Nintendo. Je zou Battle Royale inderdaad een brutale rip-off van Super Smash kunnen noemen want zeker op het eerste gezicht lijken de games heel veel op elkaar. Toch heeft ontwikkelaar Superbot Entertainment meer gedaan dan de Nintendo-characters vervangen door PlayStation-figuren. Sony en Superbot hebben namelijk getracht om het concept van de game te verbeteren, maar dat is ze slechts ten dele gelukt.

Action Points

Ook in Battle Royale kun je met maximaal vier personages tegelijk tegen elkaar vechten maar afgezien van die basisovereenkomst, heeft BR echt wel een eigen gezicht. Het belangrijkste verschil met Super Smash is dat je geen punten kunt scoren als je je tegenstander uit de arena mept (ring-out). In Battle Royale gaat het om Super Moves die je kunt uitvoeren zodra je genoeg Action Points (AP) hebt verzameld. Je





Ik heb nog liever een vrouw die graag shopt dan eentje die graag chopt.

scoort AP met elke hit die je maakt en je kunt met bepaalde moves en combo's extra AP van je tegenstander krijgen.
Terwijl je de AP uit je tegenstander slaat, loopt er een balkje vol en zodra dat vol is, kun je een level 1 Super Move doen. Je kunt ook verder sparen voor een level 2 of level 3 Super Move, die natuurlijk krachtiger zijn.
Pas als de match is afgelopen, weet je wie de meeste kills heeft gemaakt want je ziet de score tijdens de gevechten niet in beeld staan!


Het is een beetje Manchester City; de goede poppetjes staan er wel maar de organisatie is ver te zoeken.

Chaos

Het feit dat je geen health hebt, je niet dood kunt gaan zonder dat iemand zijn Super Move inzet en je ook nog eens geen idee hebt hoeveel kills je tegenstanders hebben gemaakt, zorgt ervoor dat elke speler gedurende de hele battle full-on aanvalt om zijn AP-balkje te vullen.
Zo ontstaan fantastische gameplay momenten, maar het zorgt er helaas ook voor dat tactisch vechten weinig zin heeft; het is gewoon vol gas meppen en button bashen en dan maar hopen dat je de meeste kills hebt gemaakt.
Het gekke is dat Battle Royale toch dieper gaat dan andere party brawlers. Alle characters hebben namelijk flink wat (special) moves en ook heeft elk personage combo's tot zijn beschikking die hier en daar verdomd lastig uit te voeren zijn. Daarnaast zijn de drie Super Moves van de characters allemaal verschillend en werken ze het best in specifieke situaties.
Er zit echt een flinke learning curve in het masteren van je favoriete PlayStation-held, maar in de praktijk heb je daar maar weinig aan, want vierkantje bashen werkt in de meeste gevallen net zo goed! Er zitten absoluut goed uitgewerkte fightinggame-elementen in Battle Royale, maar die komen in deze party brawler echter nauwelijks tot hun recht.

Onbalans

De sterren van de show zijn absoluut de twintig characters (zie kader) en het leveldesign. De hele game is een feest van herkenning en meer dan eens zal je met een grijns op je bek verbaasd staan over de toffe moves van de characters en de prachtige achtergronden. Het ziet er allemaal geweldig uit, en Battle Royale had zo maar een najaarstopper geweest kunnen zijn... ware het niet dat de balans tussen de characters volkomen zoek is.

> **"Op papier de natte droom voor alle PS-fans, in de praktijk een beetje een rommeltje."**

Ondanks dat je niet dood kunt gaan (behalve dan door de Super Moves) zijn er een paar characters namelijk zwaar overpowered. Zo zijn sommige personages gewoon een stuk rapper dan de rest en dan heb je de AP-balk dus ook een stuk sneller vol. Met Parappa en Kratos is het bijvoorbeeld mogelijk om binnen tien seconden op level 1 te zitten en dat is niet eerlijk, want dat krijg je met slome character als Big Daddy en Fat Princess nooit voor elkaar.
Ook zijn er characters die gespecialiseerd zijn in long-range aanvallen, zoals Radec van Killzone, en die hoeven alleen maar vanuit een hoekje naar de tegenstanders te schieten.
Daar komt nog eens bij dat ook de Super Moves niet eerlijk verdeeld zijn. Bij een aantal characters moet je zelfs met level 3 Super Moves moeite doen om kills te halen, maar er zijn ook Super Moves die je zonder problemen zes kills opleveren. Where is the fun in that?


weetje weetje

De eindbaas van PlayStation All-Stars is geen tof PlayStation character, maar een grote robot die extra sterke versies van de standaard characters op je af stuurt. Niet echt origineel en ook nog eens erg simpel te verslaan.

PS Vita

Battle Royale is de eerste retailgame die Cross-Buy ondersteunt en dat is fantastisch. Je hoeft de game maar één keer te kopen voor de PlayStation 3 en kunt dan de Vita-versie geheel gratis downloaden. Ook kan er online gespeeld worden, ongeacht op welk apparaat je dat doet, en ondersteunt de game Cross-Save, zodat je onderweg verder kunt spelen met dezelfde savegame als op je PS3.
Dit maakt een hoop goed en ook op de PS Vita ziet de game er absoluut geweldig uit, maar het maakt van de game zelf helaas geen beter spel.
In multiplayer is het zeker leuk voor een paar weekendjes met je vrienden op de bank, maar in je eentje zie ik je deze game, nadat je alle levels en Super Moves van alle characters hebt gezien, niet meer lang spelen. Heel jammer, want op papier is dit nog steeds de natte droom voor alle PlayStation-fans, maar in de praktijk is het een beetje een rommeltje.



De nieuwe site is prachtig, maar ik wil heel snel die rubriek terug waarin jullie me konden helpen met de bijschriften!

SCORE 76

De vele toffe PlayStation-characters en bijpassende levels zijn een genot om naar te kijken en in multiplayer is de game ook best leuk, maar briljant is het allemaal niet. De balans is ver te zoeken!

FLORIAN



Na een uurtje of tien in je eentje spelen, heb je alles wel gezien en dan blijft de multiplayer over.

10+ UREN



BASICS

FIGHTING / PARTY BRAWLER
BLUEPOINT GAMES / SANTA MONICA STUDIO / SCE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

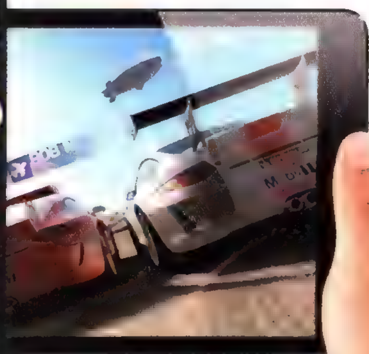
PULARIA

IPAD MINI

APPLE

HOEWEL STEVE JOBS VOND DAT APPLE HET TABLETFORMAAT HAD BEPAALD MET DE IPAD, IS UITEINDELIJK TOCH DE IPAD MINI GEBOREN.

Toegegeven; het formaat is heerlijk, maar dat wisten we al omdat we met de Nexus 7 en de Galaxy Tabs hebben mogen stoeien. Designtechnisch wint de iPad het van z'n concurrenten, hardwarematig en prijstechnisch; not so much. Als je echter een Apple fan bent, je (dus) van slicke gadgets houdt en je graag games speelt op een tablet, dan zit je gebakken met de iPad mini.
Het apparaat is vederlicht, een kwart dunner dan z'n grote broer, gemakkelijk in één hand vast te houden en ziet er ook nog eens supersexy uit.
Wat tegenvalt is dat het scherm niet retina is. Dit zie je niet als je niet weet wat retina is, maar als je een iPhone 4 of 5, een grote iPad of een nieuwe MacBook Pro hebt, dan is het een stap terug, en daar houden we niet van.
Ook valt de processorkracht een beetje tegen; heel veel problemen zal dit niet opleveren, maar als je zwaardere games wil spelen, moet je hier en daar een seconde langer wachten op een laadschermpje.
Het echte wachten doen we ondertussen op de iPad mini met een A6 chip en retina display.



vanaf 329 Euro



EAR FORCE KILO BLACK OPS II GAMING HEADSET

TURTLE BEACH

MET DE KOMST VAN BLACK OPS II WORDEN WE OOK WEER PLATGEGOOID MET GAMEGEAR WAAR EEN CALL OF DUTY-STICKERTJE OP ZIT. OOK TURTLEBEACH HEEFT EEN SPECIALE LIJN ONTWIKKELD VOOR DEZE KASKRAKER.

De Ear Force Kilo van Turtlebeach is feitelijk gewoon een mix tussen de P11 en P21 headsets, behalve dat ie geschikt is voor PS3, Xbox 360, PC én Mac!
Het is op de oordopjes na het goedkoopste model van deze lijn, maar desondanks is het toch een heel aardig dingetje. Hij heeft een lekkere pasvorm, is onafhankelijk af te stellen en de hoeveelheid snoeren is zeer beperkt, waardoor je niet een kilo draad [pun intended] aan je hoofd hebt hangen. De noodzakelijke kabels zijn gevlochten in de kenmerkende oranje/zwarte BOII-kleuren.
Het grootste nadeel van de headset is dat hij alleen stereo is. Juist in een game als BOII wil je eigenlijk een surround systeem hebben waarmee je precies kan horen waar iemand loopt.
Kortom: een leuk instapmodelletje, maar voor het echte werk zul je toch een type moeten halen waarvoor de portemonnee wat leger moet worden geschud.



99,99 Euro



FLUX KOPTELEFOON

STEELSERIES

Steelseries heeft een heerlijke koptelefoonlijn op de markt gebracht, speciaal voor on the road; de Flux-headsets zijn namelijk helemaal in elkaar te vouwen!
Als kers op de taart kun je de zijkanten van frontje verwisselen en 'm ook gebruiken om mee te bellen of te chatten tijdens het gamen dankzij de mic die in het bijgeleverde snoer zit verwerkt.
Alleen de prijs doet onze krachtige erectie behoorlijk verschrompelen...



99,90 Euro



BLACK OPS II GAMING MOUSE

STEELSERIES

OOK STEELSERIES DOET EEN DUIT IN HET ZAKJE MET CALL OF DUTY: BLACK OPS II-MERCHANDISE.

De BOII muis is een prachtig dingetje met niet alleen een Black Ops II print erop, maar ook schitterende oranje, pulserende lichtjes, tot in het muiswieltje aan toe. De muis is supergevoelig, razendsnel en klikt ultralicht. De door een rubberen toplaag zacht aanvoelende muis heeft verschillende programmeerbare instellingen voor al je nerdprecisie.
Op de Logitech MX518 na, heeft deze BOII-muis de fijnste vorm die je maar kunt bedenken, en dan hebben we het nog niet gehad over het dikke maar toch heerlijk soepele touwkoordje!!!!
Dit apparaatje van SteelSeries is zonder meer een van de beste gaming muizen out there, en omdat er ook nog eens een schappelijk prijskaartje aan hangt, is het wat ons betreft een vijf sterren-muis.



69 Euro



EAR FORCE SIERRA BLACK OPS II GAMING HEADSET

TURTLE BEACH



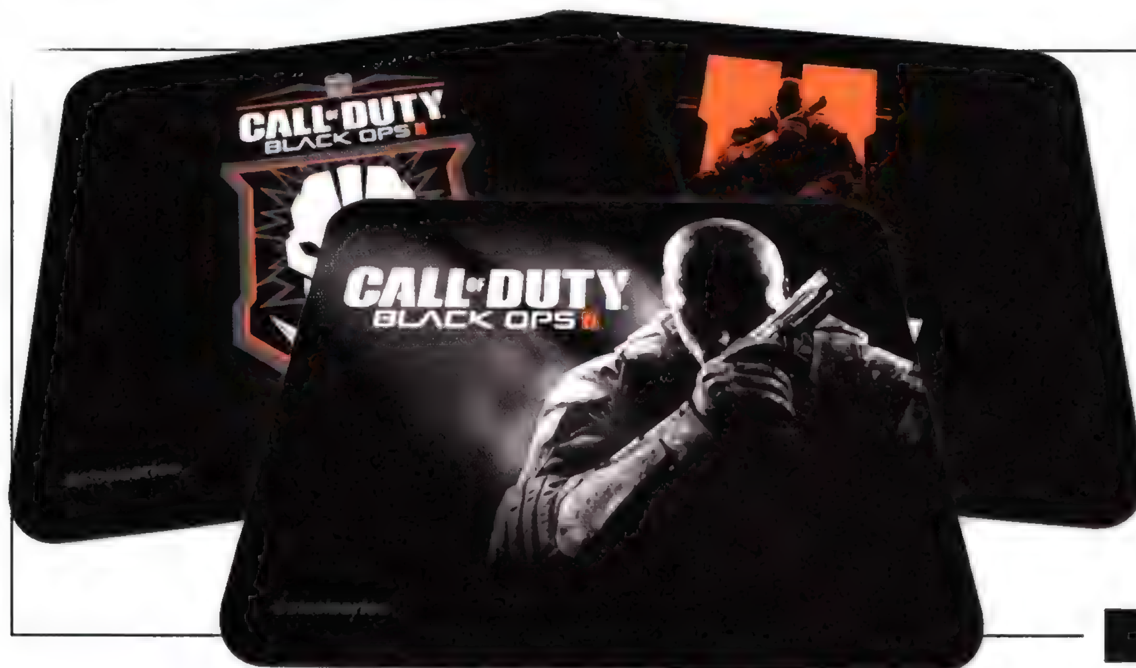
HET DUURDERE BROERTJE VAN DE HIERNAAST BESPROKEN KILO HEET DE SIERRA. DIT IS HET SERIEUZERE WERK, EN DAAR HANGT DAN OOK EEN ANDER PRIJSKAARTJE AAN.

De Ear Force Sierra is een koptelefoon voor gasten die het online knallen net een tikkeltje serieuzer nemen dan de doorsnee gamer.
Deze comfi over ear headset (dat klinkt meteen al luxe, toch?) heeft in tegenstelling tot de Kilo wel Dolby Digital 5.1 Surround Sound, waardoor je beter kan beoordelen waar de vijand vandaan komt. Het apparaat kan aangesloten worden op een Xbox 360, PS3, PC of Mac, en dankzij een bijgeleverde geluidsregelaar kun je het in-game geluid goed afstemmen met dat van de chat, waardoor je altijd je favoriete verhouding tussen deze twee kanalen perfect kunt regelen.
Het is jammer dat de headset niet draadloos is, want door kabelbrij ruimt het toch wat minder lekker op. Maar als dat het enige minpuntje aan deze verder heerlijke headset is, dan is daar wel overheen te komen. Topgear voor pro's.

375,99 Euro 

BO II MUISMATTEN

STEELSERIES



Steelseries heeft al jaren de perfecte muismat in huis. Hij is precies groot genoeg, dun, makkelijk mee te nemen voor als je naar een Lannetje gaat en heerlijk glad zodat je muis eroverheen zoeft met minimale inspanning. Het is alsof je Kate Upton masseert met slaolie van de Aldi.
Bij zo'n beetje elke grote game-release dropt Steelseries weer een zooitje nieuwe matjes op de markt,en dus zijn ze er inmiddels ook in Black Ops II-uitvoering.

14,95 Euro 

INTERACTIVE GAMING CHAIR

4GAMING



DE NIEUWE RACESTOEL VAN 4GAMING LEGT JE MET JE LUIE REET IN EEN TRILLENDE KUIP, MET INGEBOUWDE SUBWOOFER.

De Interactive Gaming Chair, zoals het apparaat officieel heet, is makkelijk aan te sluiten, probleemloos te verplaatsen en zit best lekker, maar een goede racestoel is het niet.
De ingebouwde vibratie loopt namelijk niet synchroon met de gebeurtenissen in de game, maar sluit juist aan op de bass en alle andere geluiden. Het resultaat is dat de stoel constant trilt, of je nu stil staat of daadwerkelijk over een circuit scheurt. Zelfs als er in de game gesproken wordt, trilt je stoel verdomd hard mee, waardoor dat hele vibratie-ding toch een beetje z'n loos wordt.
Met drie draaiknoppen aan de zijkant van de stoel kun je het volume, de bass en de trilling harder of zachter zetten. Vooral het finetunen van de vibratie is een goed idee, want wanneer je deze wat harder zet, trilt de stoel zo intens dat je na een speelsessie het gevoel hebt dat je zojuist seksueel misbruikt bent.
Het geluid is overgens is niet mals, de boxen knallen uit je stoel, maar gezien het prijskaartje kunnen we ons voorstellen dat er heel wat interessantere spullen zijn om je geld aan uit te geven!
Deze gaming chair voegt verder in de wereld der racestoelen sowieso niet veel toe, en bovendien gunnen wij onze aars liever gewoon wat rust tijdens het gamen.

249 Euro 

EN DE WINNAAR IS... UTRECHT!

DUTCH GAME 2012 AWARDS

Er worden in Nederland steeds meer mooie spellen gemaakt. De allermooiste worden elk jaar beloond met plexiglazen uilen tijdens de Dutch Game Awards. Voor het eerst bezocht Jurjen dit feestelijke evenement, waar hij wél wat bedenkingen had bij het hoge Utrecht-gehalte.



De Dutch Game Awards worden uitgereikt in samenwerking met Control Magazine, een blad voor Nederlandse spelontwikkelaars. De redactie van Control Magazine is gevestigd in de Dutch Game Garden, een pand aan de Neude in Utrecht dat ook onderdak biedt aan zo'n twintig tot dertig Nederlandse gamestudio's, waaronder Ronimo Games en Vlambeer.
Die bedrijven hoeven niet veel huur te betalen, hun ruimte wordt grotendeels bekostigd met de vier miljoen euro subsidie die Dutch Game Garden in 2011 ontving ter stimulatie van de Nederlandse game-industrie.
Veel ontwikkelaar binnen de Dutch Game Garden komen van de belangrijkste game-opleiding in Nederland, de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht.
Het valt me eigenlijk nog mee dat de Dutch Game Awards niet in Utrecht maar in Amersfoort worden uitgereikt.

Chauvinistisch

De Dutch Game Awards worden uitgereikt tijdens een diner met driehonderd gamedevelopers, in een feestelijk aangekleed deel van een oude treinloods in Amersfoort. Op weg naar mijn tafel word ik aangesproken door een wat oudere man die naar shag ruikt. Hij begint een monoloog en ik denk 'dat is vast een leraar'. Het blijkt te kloppen. Maar wel van een Amsterdamse game-opleiding, benadrukt de man. Hij zegt een beetje chauvinistisch te zijn en dat hij blij is dat het Festival of Games, een ander feestje van de Nederlandse game-industrie, volgend jaar van Utrecht naar Amsterdam verhuist.
'Nu ze in Utrecht een nieuwe trambaan gaan aanleggen, zal er ook wel wat minder subsidie naar de Dutch Game Garden gaan,' legt de Amsterdamse leraar uit. 'En eigenlijk is dat helemaal niet zo'n goede naam, Dutch Game Garden. Want het zit in Utrecht. Welke buitenlander kent Utrecht nou? Eigenlijk zou het gewoon Amsterdam Game Garden moeten heten. Voor een buitenlander is Utrecht gewoon een voorstadje van Amsterdam, wist je dat?'

Dertien prijzen

Het diner begint. We mogen verschillende soorten vlees, zoete aardappelen en vis in een lichtbruine saus uit een rij metalen bakken scheppen. Er staan ook flessen wijn op tafel, je mag jezelf inschenken.
Twee jongens van Control Magazine presenteren de avond. Ze krijgen zelf ook een paar prijzen, omdat het blad Control vijf jaar bestaat.
Dertien prijzen gaan naar spelontwikkelaars. Ook dit jaar zijn de prijzen weer plexiglazen uilen. Ronimo Games uit Utrecht is de grootste winnaar; hun game Awesomenauts wordt beloond met drie uilen, onder andere die voor 'Best PC/Console-game'.
Game Oven is de andere grote winnaar. Deze Utrechtse ontwikkelaar wint 'Best Casual Game' en 'Best Mobile Handheld' met Fingle. Op en naast het podium is alle ruimte voor amicale felicitaties en schouderklopjes. Utrechters onder elkaar.

Toeval

Ik vraag aan Rami van de Utrechtse ontwikkelaar Vlambeer hoe dat nou kan, dat in de Nederlandse game-industrie altijd alles zo om Utrecht draait. "Ik denk dat het veel te maken heeft met de HKU. Veel studenten die daar vanaf komen, blijven in Utrecht hangen. En het is deels ook toeval. Er worden momenteel een paar hele mooie games buiten Utrecht gemaakt, maar die waren niet op tijd voor dit event." Een verklaring die hout snijdt.
Toki Tori 2, Heroki, Ibb & Obb, Scrap Tank en Momonga gaan volgend jaar ongetwijfeld hoge ogen gooien. En dat zijn games uit respectievelijk Amersfoort, Rotterdam, Rotterdam, Amsterdam en Den Haag. Vorig jaar was het Amsterdamse Guerrilla Games met Killzone 3 nog de grote winnaar.
Als ik na afloop van het diner naar de wc ga, wringt de Amsterdamse leraar zich langs me. Ik groet hem, maar hij lijkt me niet te horen. De tabaksgeur is zuurder geworden. Hij lijkt een wijntje te veel te hebben gedronken. ✖





ALLE WINNAARS OP EEN RIJTJE

[illegible]



Awesomenauts, de grote winnaar van de Dutch Game Awards

[illegible]

FEATURE
DUTCH GAME AWARDS 2012

WIRELESS

Sound BLASTER TACTIC3D RAGE

16HR 





LICHTGEVENDE OORSCHELPEN, TOT 16 MILJOEN KLEUREN EN PULSERENDE EFFECTEN

SUPERIEURE DRAADLOZE AUDIO

- SBX Pro Studio geluidstechnologieën gaan verder dan 5.1 of 7.1 audio-oplossingen en creëren ongekend audiorealisme en verbazingwekkende surround-effecten
- Ongecomprimeerde draadloze technologie levert audio met de kwaliteit van een bedrade headset en zonder vertraging en statische elektriciteit
- Oplaadbare lithiumbatterij – Tot 16 uur continu draadloze weergave*

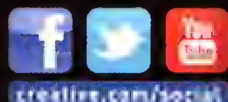
*Prestatie is afhankelijk van SB Prism-instellingen

SBX PRO STUDIO | 3D SURROUND | VoiceFX™ | PC | MAC

Ook verkrijgbaar



Sound Blaster Tactic3D Rage USB Instelbare Gaming Headset



soundblaster.com

CREATIVE

MONETIZE F2P

Alle ontwikkelaar weten het inmiddels: gratis games hebben de toekomst. Zeker wanneer je als ontwikkelaar van sportwagens en luxe villa's houdt. Speciaal voor ontwikkelaars die pas gisteren wakker zijn geschrokken, is er nu een - gratis - spoedcursus die je in no-time leert hoe je spelers overhaalt om meer geld aan je gratis spel uit te geven dan ze eigenlijk van plan waren.

Een game is geen kunst

[illegible] een kern van betaalopties, verbloemend omhuld met motiverende en verslavende spelprincipes die psychologisch mikken op de laagste instincten van de mens die probeert zijn portemonnee gesloten te houden. Slimme spelmechanismen kunnen zo'n portemonnee openwrikken.



Hou spelers in je spel

Geef de speler van je gratis spel in eerste instantie cadeautjes voor alles wat hij doet, hoe stompzinnig ook. Beloon inchecken en speeltijd met bonussen en in-game currency die hem aanzetten meer tijd in het spel te steken. Immers: hoe meer tijd een speler in het spel heeft geïnvesteerd, hoe lager de psychologische drempel die de speler moet nemen om echt geld te besteden. En als die drempel eenmaal is genomen, houdt weinig de speler tegen om nog meer te besteden. Dit wordt ook wel het Wouter-principe genoemd.



Gemak, macht en aandacht

Grofweg is je speler bereid om voor drie dingen te betalen: gemak, macht en aandacht. Gemak leveren is easy en onomstreden: verwijder tegen betaling bijvoorbeeld afkoelperiodes, of lever resources. Bij macht is het oppassen: het Chinese 'pay to win'-model (betalen om direct in level en stats te stijgen) werkt niet zo bij Westerse spelers. Beter is het om indirecte macht te bieden en dit met esthetische aspecten te combineren, bijvoorbeeld door tegen betaling grotere huizen, sterkere pets en speciale voertuigen te leveren. Daarmee vergaart de speler ook meteen aandacht van andere spelers: het 'kijk mij eens'-principe.

ALL ACCESS PASS TO MIDDLE-EARTH!
VIP PLAYERS
All VIP Players receive:
- Everything Free Players get PLUS:
- Unlimited access to all quests and areas within The Lord of the Rings Online™: Shadows of Angmar
- Fight as a monster against other players in Monster Play PvMP
- VIP Perks - More Character Slots, Gold Limit Uncapped, Traits Expanded and additional Perks like Rest XP and Priority Login
- Receive 500 Turbine Points every month that can be used in the LOTRO Store on buffs, potions, cosmetic outfits, mounts and much more!

Kopieer wat werkt

Het laatste wat je moet doen is origineel zijn. Kijk simpelweg naar de top tien best verdienende games, kopieer alles wat werkt, probeer op een paar punten de formule te verbeteren, of geef een geinige draai aan een gejat concept. Doe als de Chinezen en bind spelers aan je spel met evenementen en talloze kansen om ergens de nummer één in te worden. Geef spelers het gevoel dat ze bijzonder zijn. Maak betalers tot VIP's. En voeg gokspeltechnieken toe om de wil van je taaiste spelers te breken.

Vang walvissen in diepe kuilen

Het is in F2P-games heel gebruikelijk dat sommige spelers duizenden euro's uitgeven. Het laatste wat je wil is dat zo'n zogenaamde 'whale' in je spel strandt omdat er niets meer aan te schaffen valt, of omdat de grenzen van je spel zijn bereikt. Zorg voor diepe kuilen door bijvoorbeeld de aanschafprijzen van de speciaalste items exponentieel te laten stijgen. Gun de persoon die tienduizend euro aan een benijdbare paarse draak wil besteden ook die kans!

Analyseer alles

Het beste kun je niet op betaalopties bezuinigen: dus van alles in je spel stoppen, en dan maar kijken wat de eerste koeienkoppen in je kleine uitmelkuniversum doen. Metrics heet dat: spelersgedrag nauwgezet registreren, je kansen ontdekken, en je wereldje en betaalopties aanpassen om deze kansen uit te buiten, zonder spelers die andere wegen volgen te veel voor het hoofd te stoten. Want spelers moeten natuurlijk wel het gevoel houden dat ze je spel spelen, al is het eigenlijk andersom: een goed free-to-play-spel bespeelt de spelers.



Gratis tip!

De vervolg[illegible]

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere reviewgedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Wouter en Jan.

1 SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

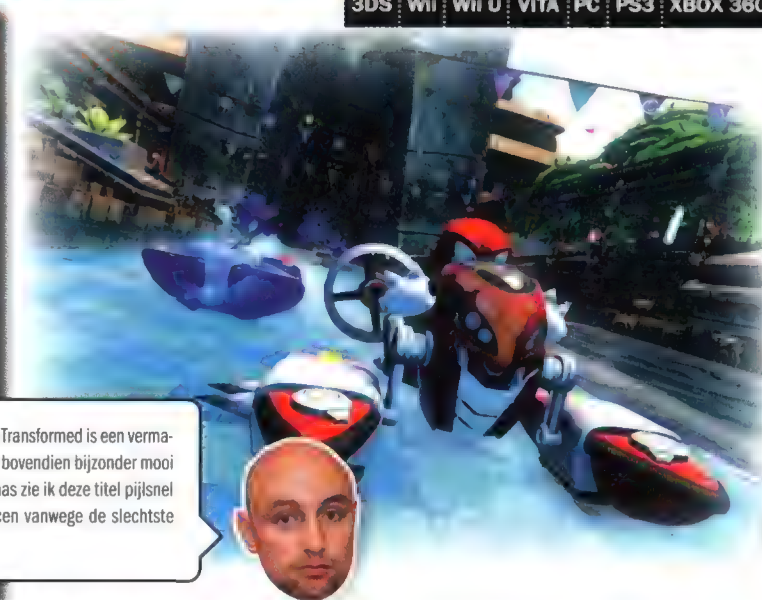
3DS | WII | WII U | VITA | PC | PS3 | XBOX 360

Met F1 Race Stars en LittleBigPlanet Karting is het momenteel behoorlijk druk in het aaibare kartrace genre. Toch doen Sonic en kornuiten ook nog effe een duit in het zakje. En waar duiten zijn, daar is Jan...

Codemasters, Sony en SEGA brengen allemaal in de drukste maand van het jaar een arcade kartracer uit. Het lijkt commerciële zelfmoord, en dat terwijl Sonic & All-Stars Racing Transformed eigenlijk een verdomd vermakelijk kartracertje is. De karts waarin je met bekende en minder bekende SEGA-mascottes plankgast, veranderen on the fly in water- en luchtvoertuigen. Schaamteloos gejat van ome Mario maar daarom niet minder vermakelijk. Bovendien besturen voertuigen ter land, ter zee en in de lucht net weer wat anders, en heb je ook verschillende moves.

Ook leuk is dat bruggen en viaducten (scripted) worden vernietigd, waardoor nieuwe routes ontstaan.

All-Star vaardigheden verkrijg je nu door sterren te verzamelen en trucs te doen. Dat geeft de gameplay een geinige dynamiek: als je achter ligt, verzamel je deze powers sneller en heb je toch nog kans om terug te komen.





JAN — SCORE 70

Sonic & All-Stars Racing Transformed is een vermakelijke racegame die er bovendien bijzonder mooi en kleurrijk uitziet. Helaas zie ik deze titel pijlsnel richting budgetbak racen vanwege de slechtste timing ooit.

THE SIMS 3: SEASONS 2

PC | MAC

Wouters Sunset Valley is weer eens veranderd: maniakaal lachende, naakte mannen met stijve lullen kunnen niet meer altijd ongestraft achter kindertjes aanrennen. Het kan namelijk ineens winter zijn en ja, dan hebben ze zo een ijslollie tussen de benen bengelen!

De wind giert, de regen tikt op het dak van mijn luxe villa en dan BAM!!! schrik ik op van de bliksem die wel heel dichtbij explodeert en een witte vlek op m'n netvlies brandt.

Als ik mijn slaafbitch naar buiten stuur om de tuin te doen, maken haar voeten een sompig geluid in het natte gras. Als ze na een ongezonde tien uur Life Fruit plukken terug het huis in gaat, is ze 'Germy', oftewel een beetje ziekig.

Veel meer dan bovenstaande heeft Seasons niet om het lijf. Het biedt geen shit-load aan functies, interacties, spulletjes en toevoegingen aan het CAS (Create a Sim).

Nee, het is een weersysteem, plus seizoenen, plus grappige festivals en iets wat geen fuck te maken lijkt te hebben met het hele thema: online daten. Maar in de wereld van de Sims is het ontstaan van internet booty calls blijkbaar onlosmakelijk verbonden met jaargetijden..





WOUTER — SCORE 60

Seasons biedt verbluffende en bizar gedetailleerde (atmo)sfeer, zonder dat de game vertraagt. Maar is dat 35 fucking euro waard? Dacht het niet, helemaal niet als je bedenkt dat The Sims 2 praktisch dezelfde add-on met dezelfde naam en content had. We worden genomen, mede-Simmers. En flink ook...

Wii U

RABBIDS LAND 3



Wouter ging Rabbids Land spelen in de hoop dat hij die uiterst irritante wezentjes mocht pletten, onthoofden, vierendelen en hun ingewanden er via hun stomme flaporen mocht uitrukken. Donkerrood bloed op witte vachtjes...

Ik wil niet zeggen dat mijn humor de beste humor op aarde is (samengevat: Hans Teeuwen en South Park = good, Family Guy en Mr. Bean = bad), maar ik snap niet helemaal hoe kraaiende, tweetandige kutkonijnen twintig games grappig kunnen blijven. Zullen er daadwerkelijk mensen zijn die al jaren moeten lachen om deze geestelijk zwaar achtergebleven knaagdieren? (Ben jij inderdaad zo'n exemplaar, mail ons op yopost@powerunlimited.nl.)
Maar mijn persoonlijke relatie met deze witte hoerenbeesten terzijde; Rabbids Land is hoe dan ook een hoop minigames in de categorieën 'Meh', 'Heel effe uit te houden', 'Irritant' en 'Oneerlijk'. Daarnaast is het gewoon achterlijk om een game als deze uit te brengen op dezelfde console waar Nintendo Land op te spelen is. Want zelfs een mentaal achtergestelde langoor weet welke van deze twee je zou moeten kiezen.

Als je een paar vrienden kunt vinden die heel snel tevreden zijn en geen probleem hebben met schreeuwende debielen, dan kan je Rabbids Land vast wel een potje of twee volhouden. Heb je hogere standaarden, dan overwéég je niet eens de aankoop hiervan...

SCORE 44

WOUTER

3DS

4 EPIC MICKEY: POWER OF ILLUSION

In de vorige PU kon je lezen dat Samuel niet helemaal down was met Epic Mickey 2: The Power of Two. Jan was over de 3DS-versie achter wel te spreken. Het blijken dan ook twee totaal verschillende games.

Met Power of Illusion wordt teruggegrepen naar de magie uit klassieke Disney sidescrolling platformers als Mickey Mania en Castle of Illusion.
In Power of Illusion mag je als de beroemde muis in een betoverd kasteel op stap om allerhande beroemde Disney-personages te redden. De snode plannen van Mizrabel verijdel je met thinner en verf waarmee je platformen creëert om vertakkende paden te bereiken, of je poetst juist platformen weg om een doorgang te creëren.
Disney biljetten stellen je in staat je skills uit te bouwen en omgevingen in de hub-wereld te verfraaien.
De game is in basis niet al te moeilijk maar wil je alles ontdekken dan wordt de uitdaging steeds groter. Een heerlijk spelletje.

HOOGSTE SCORE



SCORE 80



Het vooroordeel dat alleen Nintendo goede titels voor haar handheld kan uitbrengen, wordt ontkracht met dit plezierige avontuur van de beroemde muis. Heerlijke retro anno nu.

JAN

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

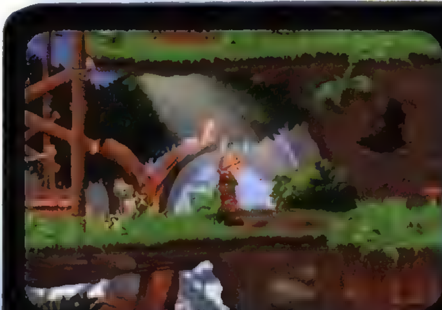
Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

A-MEN

SCORE





€ 2,39

1 SPELER



Dit is hoe Lost Vikings eruit had gezien als je de Vikingen zou vervangen door commando's... en je de kwaliteit zou verminderen met een factor twintig! Mocht die antieke titel je niets zeggen: in deze side-scrolling game moet je mannetjes afmaken met de meest zwakke soldaten in het game-universum, die vervloekt zijn met vervelend beperkte skills, waardoor irritante puzzels ontstaan.

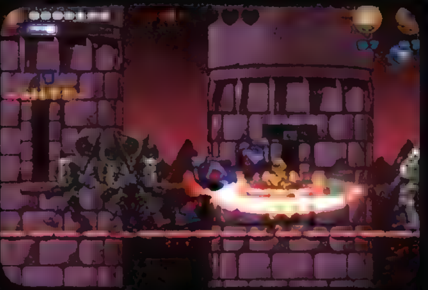
Dit is zo extreem trial & error en zo gevoelig voor zelfs de kleinste fuck-ups, dat de error veel te frequent is en de trial gewoon niet boeiend. Misschien enigszins te pruimen voor sadomasochisten; die kunnen zichzelf tegelijkertijd pijnigen met de tergende one-liners.

iOS

HE-MAN: THE MOST POWERFUL GAME IN THE UNIVERSE

SCORE





€ 0,69

1 SPELER



He-Man klinkt in het ongetrainde oor misschien als een gast met twee lullen, maar het is in feite een legendarische tekenfilmfiguur uit de jaren '80, die bovendien leidde tot een crappy film met een Expendable in de hoofdrol en een epische speelgoedlijn.

Deze hack & slash platformer is er een gestileerde parodie op, met veel humor, uitdagende gameplay - deels door een imperfecte besturing- een Angry Birds sterrensysteem voor de nodige herspeelbaarheid en collectibles die de Lore van He-Man uit de doeken doen.

Fun for everyone, maar natuurlijk extra leuk voor opa's die Man-At-Arms en Battle Cat nog fris voor de geest hebben staan.

iOS

DOUBLE DRAGON NEON

SCORE





€ 10

1-2 SPELERS



Reboots van oude games zijn momenteel een big deal in de bizz, en ook Double Dragon, de moeder aller beat 'em ups, heeft er een gekregen in de vorm van Neon.

Eigenlijk is Neon meer een parodie dan een echte reboot, want de game zit vol foute jaren '80 invloeden, zoals de stijl, slechte grappen, muziek en vertrouwde gameplay. Voeg daar wat nieuwe elementen aan toe, zoals de mogelijkheid om special moves te levellen, en je hebt een puike trip down Memory Lane.

Vooral in co-op is deze Double Dragon weer fantastisch, al is de game wel een beetje simpel en met een uurtje gameplay veel te kort.

PSN / XBLA

PID



800 MS-PUNTEN / € 9,99

SCORE

①-② SPELERS

Pid is een 2D-puzzelplatformer. Maar dat is natuurlijk niet genoeg tegenwoordig; er moet nog een uniek dingetje bij. Pid heeft maar liefst twee unieke dingen: je kunt met de zwaartekracht spelen en het spel is supermoeilijk. Mmmm, amper unieke dingen eigenlijk, in het huidige indiegame-klimaat. Alles bij elkaar levert het wél een mooi spel op, waarin je antizwaartekracht-zuiltjes in je omgeving smijt om mannetje Kurt, objecten en vijanden te manipuleren. En vaak moet sterven om te leren.
Misschien is het sterkste ding van Pid wel de zalvende werking van de mistig gloeiende graphics in combinatie met de serene, fenomenale muziek. Het vele sterven blijft er draaglijk door.

XBLA / PC

CURIOSITY – WHAT'S INSIDE THE CUBE?



GRATIS

SCORE

① SPELER

Bij een spel van Peter Molyneux ontbreekt het zelden aan een hype. Dat speelt deze opschepperige visionair ook wel eens parten, want niet al zijn spellen beantwoorden aan de verwachtingen die door de hype worden gewekt - en dat is in bepaalde gevallen nog zeer mild uitgedrukt.
Met Curiosity heeft Molyneux zichzelf nog overtroffen. In dit online-spel van zijn nieuwe studio 22Cans moet je met honderdduizenden andere spelers de blokjes van een reusachtige kubus wegtikken totdat uiteindelijk één speler zal ontdekken wat erin zit. We hebben het met moeite zestien minuten volgehouden en kwamen tot een verontrustende conclusie: dit keer ontbreekt het spel aan de hype.

iOS / ANDROID

WRECK-IT RALPH



€ 0,89

SCORE

① SPELER

Wreck-it Ralph is een geweldige Disneyfilm vol verwijzingen naar klassieke videogames. De bijbehorende iOS-game bestaat uit drie kleine spellen die op hun beurt weer naar de film verwijzen. En dus indirect naar klassieke videogames.
Zo doet Fix-it Felix Jr. denken aan het originele Donkey Kong, is Sweet Climber gewoon Doodle Jump in luilekkerland en blijkt Hero's Duty een aardige Smash TV-kloon. De spelletjes zijn stuk voor stuk goed voor even simpele als verslavende, netjes afgewerkte snackpret, dus doe je hier voor amper een euro zeker geen miskoop aan. Anderzijds mis je weinig urgents als je deze release even overslaat. Zolang je die film maar gaat kijken!

iOS

CARGO COMMANDER



€ 9,99

SCORE

① SPELER

Je bevindt je op zo'n twintig lichtjaren van de aarde. De enige warmte in je kille container komt van melancholische cowboyblues en de mailtjes van je geliefde.
Wat je in hemelsnaam in die zwevende ruimtecontainer doet? Schroot jutten. Met een supermagneet trek je andere, willekeurig samengestelde containers naar je toe. Elke container is een platformkerkertje op zich, vol grondstoffen en vijanden.
Wanneer je na een fortuinlijke run op het nippertje aan een wormhole ontsnapt en de vertrouwde muziek weer uit de speakers klinkt, weet je: dit is thuis. Hier wil ik nog wel even blijven.
Knap dat zo'n lelijk spel zulke mooie gevoelens opwekt.

PC / MAC

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Waar heeft Samuel een grote fascinatie voor?
A) Religieuze en paranormale fenomenen
B) Dwergen, kabouters en lilliputters
C) Zwangere vrouwen met één been

2

Wat is de nieuwe cosplay trend in Japan?
A) Anale seks met etalagepoppen die cosplay kleren aanhebben
B) In cosplay kleren zelfmoord plegen door een bot zwaard in je buik te steken
C) Cosplay kleren op de grond voor de douche neerleggen

3

Wat is er in Jan z'n huis gebeurd?
A) Z'n werkkamer is uitgebouwd om logees te kunnen ontvangen
B) Er is een derde kassa geplaatst bij de ingang van zijn gamegoodie museum
C) Er is een duikplank neergezet bij de kelder waar hij in zijn geld zwemt

4

Waarom is Mario zo verdrietig in de kroeg met Jurjen?
A) Omdat hij geboren is met een snor
B) Omdat hij 't gevoel heeft op herhalingsoefening te zijn
C) Omdat Princess Peach vaginisme blijkt te hebben

5

Wanneer wordt het spelen met de GamePad écht spannend?
A) Als je ermee speelt terwijl je naakt voor een open raam zit
B) Als je ermee speelt terwijl je Estelle Gullit probeert te versieren
C) Als er zombies in je nek staan te hijgen

6

Welke beroemde Duitse quote haalt Jan aan?
A) Wir haben es nicht gewusst
B) Gruppensex ist ein kleinigkeit wenn die Gruppe aus Pygmäe besteht
C) Ordentlich ist heute die Welt

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
En vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?





Dan maak je kans op een PS VITA



Call of Duty: Declassified

PU 230 LIGT OP 18 JANUARI 2013 IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VANWEGE Z'N GERINGE LENGTE IS SAMUEL EEN MEESTER IN VERSTOPPERTJE SPELEN, EN 'SNEAKY SNAKE' IS DAN OOK EEN VAN ZIJN FAVORIETE GAMEPERSONAGES. ZEKER WETEN DUS DAT SAM UIT Z'N DAK GAAT ALS IE HOORT DAT WE 'M NAAR FRANKFURT STUREN OM METAL GEAR SOLID RISING TE MOGEN CHECKEN. TENMINSTE, ALS WE 'M KUNNEN VINDEN. SAM? SAM?

- JE KUNT ER NIET VROEG GENOEG MEE BEGINNEN, DUS BLIKKEN WE ALVAST VOORUIT NAAR DE TOPGAMES DIE JE IN 2013 KUNT VERWACHTEN. WAARVOOR WORDEN IN 2013 DE FLAPPEN GETROKKEN, DE SPAARPOTTEN OPENGEBROKEN, DE OMA'S AFGEPERST, DE BANKEN OVERVALLEN?

- AANDACHT VOOR EEN BIJZONDER PRACHTIGE, MAAR EVENEENS VIEZE JONGEDAME, MET TIETEN DIE HET JOJO-EFFECT HEBBEN, OF EIGENLIJK HET YOHO-EFFECT.

- OVER REMEMBER ME SCHREVEN WE AL EERDER, JA TOCH? DE GAME DIE FUCKT MET JE GEHEUGEN IS ECHTER ZO INTRIGEREND DAT WE JAN NAAR PARIJS STUURDEN OM DE LAATSTE ONTWIKKELINGEN ROND HET SPEL TE BEKIJKEN. ONTMOET JANNEMAN EEN NIEUWE LIEFDE IN DE LICHTSTAD?

- NA AL DIE PERSTRIPS KENT WARD LONDEN INMIDDELS OP Z'N DUIMPJE, MAAR TOCH STAK HIJ HET FANATIEKST Z'N VINGER OMHOOG TOEN WE IEMAND ZOCHTEN OM HET VLIEGTUIG NAAR DE BRITSE HOOFDSTAD TE PAKKEN. HET WAS DAN OOK VOOR BIOSHOCK INFINITE.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



Tijdens het event werd ook een zombie-imitatiewedstrijd gehouden.



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFTEN BLACK OPS II LAUNCH EVENT



Op een gegeven moment ging het gerucht dat Badr Hari was gesignaleerd.



HELD VAN DE MAAND WARD

Ownde flink op het Call of Duty Black Ops II evenement in Londen. Vooral door met een schild in een hoek te gaan zitten en zo de Duitse journalisten neer te maaien. Die hadden ze nog te goed...



CHICK VAN DE MAAND

Hoe zouden we een gesprekje met deze even gevaarlijke als aantrekkelijke dame uit Far Cry 3 moeten aanknopen? We dachten aan een raadseltje om het ijs te breken. We vroegen er een aan Ed, want aan de bijschriften te zien, schudt die gast ze uit z'n mouw.

Ed: je vraagt haar: 'het is doof en wil met je naar bed?' Waarop ze vermoedelijk iets zegt als: 'geen idee.' Waarop jij antwoordt: 'wat zeg je?'

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



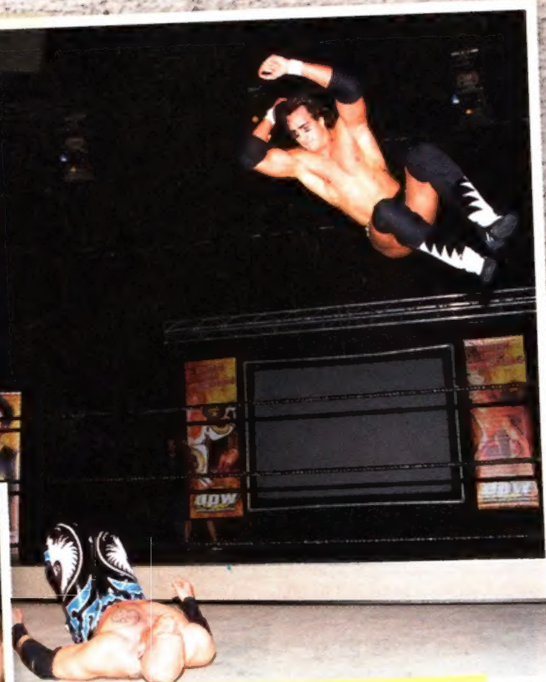
YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

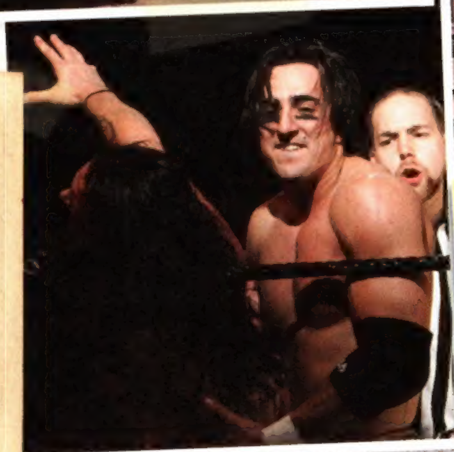


FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED







PROFCHECK MET EMIL SITOCI

Als het goed is, kwam je de Nederlandse pro wrestler Emil Sitoci al eerder tegen in dit nummer, maar die gast is dus écht heftig! Hier op de redactie leek ie nog poeslief maar uit bijgaande foto's wordt wel duidelijk dat je geen grappen moet maken met deze Hollandse Hulk.

WAAR WAS DE REDACTIE HET AFGELOPEN JAAR MEE BEZIG?

100% Wat denk jij? GAMEN NATUURLIJK!!!

19% Ed meer hoofdpijn bezorgen dan zijn vrouw, kinderen, schoonmoeder en financieel adviseur bij elkaar.

7% Zo veelvuldig vliegen dat we inmiddels een bos ter grootte van de Veluwe moeten aanplanten om de schade aan het milieu te compenseren.

10% Wel naar de E3 en GamesCom gaan, maar de Tokyo Game Show voor het eerst sinds tijden links laten liggen. De uitstraling van de beurs was er niet meer. Of juist wel...

6% Chagrijnig worden van al die uitgestelde games en games vol met fouten. 'Nu weet je hoe ik me voel', wil Ed nog even aan deze zin toevoegen.

11% Tevergeefs wachten op enig teken van leven van een next-gen console. We hadden meer kans gehad Wouter voor 10.00 uur op de redactie te zien. Of op een game van THQ die niet uitgesteld wordt. Of een game van Blizzard die niet scoort.

13% Concluderen dat er ondanks de crisis steeds betere games worden gemaakt. Gaat er dit jaar tenminste nog iets goed.

7% Patches downloaden. Want ja, je zou je game ook eens afmaken...

11% Bijna meer tijd online doorbrengen dan met onze vriendenkring. En dat klinkt inderdaad heel eng.

14% Constateren dat PSV het heel wat beter doet dan de PSV.

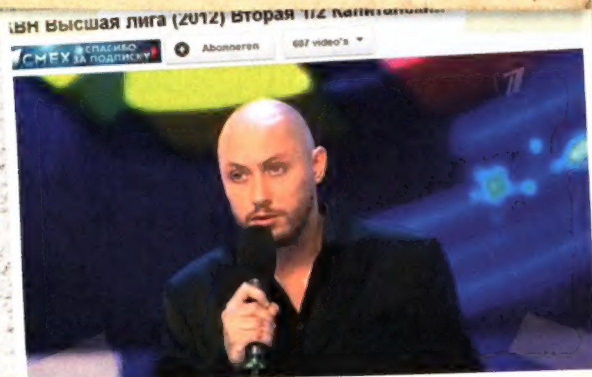
GEBEURTENISSEN DIE 2012 NOG VETTER HADDEN GEMAAKT

- Een Xbox 720 of PS4 aankondiging op de E3. Twee keer een slappe plasser krijgen bij de hardware persconferenties, daar hielp zelfs geen viagra for the soul tegen.
- Games in de winkels die wat minder op Arjen Robben lijken. Ze zijn vrijwel altijd 'geblesseerd' waardoor wij onszelf suf patchten.
- Meer servers die het gewoon goed doen bij de launch van een populaire game. Als we naar stuiterende poppetjes willen kijken, kopen we wel een kaartje voor Terrordome 26.
- Gamereleases die iets meer gespreid over het jaar plaatsvinden. Van twintig uur gamen per dag in oktober en november wordt niemand blij. Zelfs Wouter niet.
- De aankondiging dat Thief 4 echt honderd procent zeker uit gaat komen, had ons allemaal erg blij gemaakt. Nou ja, Jan in ieder geval.
- Een aantal extra aankondigingen van nieuwe sterke en intrigerende IP's. Met Last of Us, Watchdogs en Dishonored werden we op dat gebied vrij karig bediend. En twee daarvan zijn nog niet eens uit!
- De release van iets meer kwaliteit in plaats van kwantiteit wat betreft handheldgames. Als het er puur en alleen maar om zou gaan om onze zakken te vullen, doen we dat liever met iets anders.

MIJLPAAL VAN DE MAAND

Op de valreep sloeg Jurjen nog effe een mijlpaaltje in de grond. Voor het eerst in de geschiedenis was het hoogste cijfer bij de launch van een Nintendo console niet voor een game van Nintendo zelf, maar voor een spel van een third-party developer (Ubisoft met ZombiU).
Jurjens Nintendo tattoo begon er spontaan van te jeuken.





DUBBELGANGER VAN DE MAAND

Hij is kaal, ongeschoren en heeft een zielloze blik... Voilà, Ivan Meyrozchia, de Russische dubbelganger van Jan. Met dank aan Marc Leloux.



FOUT VAN DE MAAND

JJ presteerde het om in het vorige nummer tot twee keer toe 1995 te vermelden als releasedatum van de allereerste Doom, terwijl dat dus echt 1993 was. Excuus van JJ: 'in 1995 lag hij toch ook in de winkel...' Reactie Ed: 'schrijft die gast eindelijk eens een gametitel goed, krijg je dit...'

FRAMEDROP U

Jordi Peters











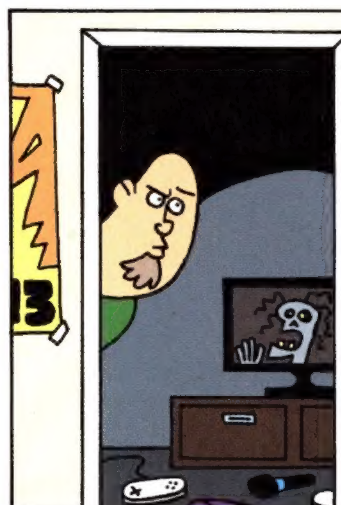


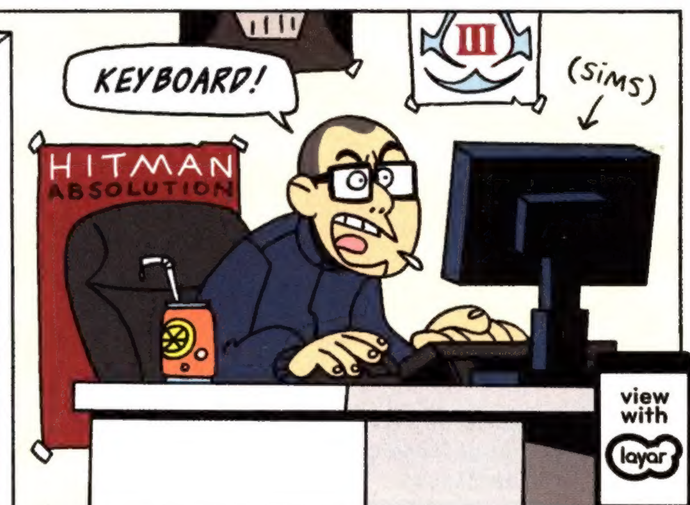


















€109,99*

R.A.T. 7

CONTAGION WHITE

GAMING MOUSE

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- HIGH PRECISION DPI RANGE 100 - 6400 DPI
- 3 CYBORG MODES & PRECISION AIM MODE

PC & MAC

€129,99*

R.A.T. 9

WIRELESS 2.4 GHZ GAMING MOUSE

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- REACTIETIJD 1 MILLISECONDE
- HIGH PRECISION DPI RANGE 100 - 6400 DPI
- 3 CYBORG MODES & PRECISION AIM MODE
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM

PC



€69,99*

R.A.T. 5

GAMING MOUSE

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- PRECISION DPI RANGE 125 - 5600 DPI
- 3 CYBORG MODES & PRECISION AIM MODE

PC

R.A.T. 7

GAMING MOUSE

- 6 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- HIGH PRECISION DPI RANGE 100 - 6400 DPI
- 3 CYBORG MODES & PRECISION AIM MODE

PC & MAC



€99,99*



€299,99*

S.T.R.I.K.E. 7

GAMING KEYBOARD

- V.E.N.O.M. TFT-LCD TOUCH SCREEN
- 2 HIGH-SPEED USB-POORTEN
- 5 SEPARATE HARDWARE MODULEN
- 24 PROGRAMMEERBARE KNOPPEN
- RGB BACKLIGHTING MET 16 MILJOEN KLEUREN
- GELEVERD MET SPECIALE GAMING APPS
- KEYBOARD VOLLEDIG AANPASBAAR NAAR EIGEN WENSEN

PC

M.M.O. 7

GAMING MOUSE

- HIGH PRECISION DPI RANGE 25 - 6400 DPI
- AANPASBAAR GEWICHTENSYSTEEM
- MET INTUÏTIEVE WORLD OF WARCRAFT PLUG-IN
- SPECIALE ACTIONLOCK BUTTONS
- 3 CYBORG MODES & PRECISION AIM MODE

PC



€119,99*

O.A. VERKRIJGBAAR BIJ:





COMPUTERLAND · KOMPLETT.nl · gamestore e-plaza · eci · bol.com · Media Markt · SATURN · PARADIGIT · NEDGAME · bart smit

*DE PRIJZEN VAN DE PRODUCTEN IN DEZE ADVERTENTIE KUNNEN AFWIJKEN VAN DE PRIJZEN IN DE WINKELS